แผนบริหารการสอนประจำบทที่ 1-2

หัวข้อเนื้อหา

1. ความหมายของศิลปะ
2. ประเภทของศิลปะ
3. องค์ประกอบศิลป์

วัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม

1. สามารถอธิบายความหมายความหมายของศิลปะได้
2. สามารถอธิบายศิลปะประเภทต่างๆกับสังคมปัจจุบันได้
3. มีความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับศิลปะประเภทต่างๆ
4. สามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในสถานการณ์จริงได้

วิธีสอน

1. การสอนแบบบรรยาย
2. การสอนแบบอภิปราย

กิจกรรมการเรียนการสอน

1. การศึกษาจากเอกสารประกอบการสอน แผ่นโปร่งใส และการนำเสนอด้วยโปรแกรมPowerPoint
2. การอภิปรายกลุ่มและรายงานผลการอภิปรายกลุ่มในชั้นเรียน เรื่องประวัติศาสตร์ศิลปะ
3. การตอบคำถามทบทวน

4. การศึกษาค้นคว้าส่วนบุคคลเพิ่มเติมในประเด็นที่สนใจและเกี่ยวข้องกับบทเรียน

สื่อการเรียนการสอน

1. หนังสือ ตำรา วารสาร เอกสาร และบทความที่เกี่ยวข้อง
2. การนำเสนอด้วยโปรแกรม PowerPoint

การวัดผลและการประเมินผล

1. สังเกตจากพฤติกรรม ความสนใจ และการมีส่วนร่วมในการเรียน อาทิ การซักถาม การตอบคำถาม ตลอดจนการให้ความสนใจและความร่วมมือในการอภิปราย การทำกิจกรรมการเรียนอื่น ๆและการศึกษาค้นคว้าส่วนบุคคลเพิ่มเติมในประเด็นที่สนใจและเกี่ยวข้องกับบทเรียน
2. พิจารณาจากผลการอภิปรายกลุ่มและรายงานผลการอภิปรายกลุ่มเรื่องความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับประวัติศาสตร์ศิลปะ
3. พิจารณาจากคำตอบของคำถามทบทวนประจำบท

บทที่1
ความรู้เบื้องต้นทางศิลปะ

1.ความหมายของศิลปะ

ความหมายของ “ศิลปะ”ตรงกับภาษาอังกฤษว่า “ART” หมายถึง สิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้นเพื่อแสดงออกซึ่งอารมณ์ ความรู้สึก ปัญญา ความคิด และความงาม ซึ่งมีความหมายที่กว้างขวางทำให้การทำความเข้าใจในความหมายของคำว่าศิลปะเป็นเรื่องที่ยากเพราะศิลปะเป็นสิ่งที่เกี่ยวข้องกับการสร้าง และการแสดงอารมณ์ความรู้สึกภายใจของมนุษย์ที่เกี่ยวข้องกับความงามความพอใจของแต่ละคน บางคนอาจมีความชื่นชมในความงามแตกต่างกันและยังคงเป็นเรื่องที่เข้าใจยากสำหรับผู้ที่ไม่ได้ศึกษาศิลปะ

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2525 ให้นิยามของศิลปะว่า *“ศิลปะ คือ ฝีมือ ฝีมือทางการช่าง การแสดงซึ่งอารมณ์ สะเทือนใจ ให้ประจักษ์เห็น”*

พจนานุกรมไทย ฉบับราชบัณฑิตยสถาน ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2530 ได้อธิบายไว้ว่า *“ศิลปะ เป็นภาษาสันกฤต หมายถึง งานฝีมือทางการช่าง การแสดงออกมาให้ปรากฏขึ้นได้อย่างงดงามน่าฟัง ชม และเกิดอารมณ์สะเทือนใจ”*

อริสโตเติล (Aristotle, 384-322 B.C.)นักปราชญ์ชาวกรีกได้ให้นิยามไว้ว่า “งานศิลปะเป็นการลอกเลียนแบบธรรมชาติ ” (The imitation of nature) ต่อมาได้มีนักปราชญ์ กวี ศิลปิน และนักการศึกษาหลายท่านได้ให้นิยามตามแนวคิดของแต่ละท่าน ดังต่อไปนี้

ฌัง เดอ ลา ฟงแตน (Jean de La Fontaine, 1621-95) กวีและนักเขียนนิทานชาวฝรั่งเศสได้กล่าวว่า “ ศิลปะคือบุตรแห่งความจำเป็น “

เกอเท (Goethe, 1749-1832) กวีชาวเยอรมันกล่าวว่า “ ศิลปะ ก็เป็นเพียงศิลปะ เพราะศิลปะไม่ใช่ธรรมชาติ” (Art is art only because it is not nature)

เฟรเดริค เจมส์ เกร็ก (Frederik Willem de Klerk) ได้เขียนไว้ในคำนำสูจิบัตรการแสดง Armory show ในอเมริกาเมื่อ ค.ศ. 1913 ตอนหนึ่งกล่าวว่า “ ศิลปะ คือ เครื่องหมายแห่งชีวิต “ (Art is sign of life)

เฮอเบิร์ต รีด (Herbert Read, 1893-1968) นักวิจารณ์ศิลปะชั้นนำชาวอังกฤษได้ให้นิยามความหมายของศิลปะไว้ว่า “ศิลปะคือการแสดงออก” (Art is expression) โดยยึดหลักว่าอารมณ์และความรู้สึกเป็นสิ่งผลักดันให้เกิดการแสดงออกมาทางศิลปะ

เฮนรี่ มัวร์ (Henry Moore, 1989) ประติมากรรมสมัยใหม่ชาวอังกฤษได้ให้ความหมายของศิลปะว่า “ศิลปะ คือ กิจกรรมอันต่อเนื่องแห่งสากลที่ปราศจากการแบ่งแยกระหว่างอดีตและปัจจุบัน”

เลโอตอลสตอย (Leo Tolstoy) กล่าวไว้ว่า“ศิลปะ คือการสื่อสารของอารมณ์ที่เกิดขึ้นแก่บุคคลหนึ่งให้แก่บุคคลอื่นๆ ที่มีอารมณ์อย่างเดียวกัน โดยการใช้เส้น สี เสียง การเคลื่อนไหว หรือคำพูด อารมณ์ยิ่งรุนแรงเพียงใด ศิลปะก็ยิ่งดีเพียงนั้น”

ศาสตราจารย์ศิลป์ พีระศรี (C. Feroei, พ.ศ. 2435-2505) ผู้ก่อตั้งมหาวิทยาลัยศิลปากร ได้ให้ความหมายของศิลปะไว้ว่า “ศิลปะ หมายถึง งานอันเป็นความพากเพียรของมนุษย์ ซึ่งจะต้องใช้ความพยายามด้วยมือและด้วยความคิด”

ชลูด นิ่มเสมอ นิยามคำไว้ว่า ศิลปะ คือ สิ่งที่มนุษย์สร้างสรรค์ขึ้น เพื่อแสดงออกซึ่งอารมณ์ความรู้สึก สติปัญญา ความคิด และความงาม

วิรัตน์ พิชญ์ไพบูลย์ ได้ให้นิยามคำว่าศิลปะไว้ว่า เป็นผลงานที่เกิดจากการแสดงออกของอารมณ์ ปัญญา และทัศนคติ รวมทั้งทักษะความชำนิ ชำนาญของมนุษย์การสร้างสรรค์งานศิลปะในปัจจุบันมีแนวโน้มไปในทางการสร้างสรรค์ และการแสดงออกของอารมณ์และความคิด

จากความคิดเห็นดังกล่าวนี้ จึงอาจสรุปได้ว่า “ศิลปะ” เป็นสิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้นจากอารมณ์ความรู้สึกและความคิดสร้างสรรค์เพื่อให้เกิดความงาม และเกิดความพึงพอใจในภาพลักษณ์ของงานศิลปะที่เกิดจากจินตนาการไปตราบนานเท่านานโดยมีการสร้างสรรค์ พัฒนารูปแบบต่าง ๆ ออกไปอย่างมากมายไม่มีที่สิ้นสุด ดังนั้นผลงานที่มนุษย์สร้างสรรค์ขึ้นจึงกลายเป็นมรดกตกทอดทางวัฒนธรรม (Cultural Heritage) ที่ล้ำค่าของมนุษย์สืบต่อกันมา โดยถือว่าเป็นผลงานที่มีความหมาย

ในหน้าที่หรือประโยชน์และการสร้างสรรค์ ตามความต้องการอย่างเหมาะสมของสังคม (Social needs) ของแต่ละยุคแต่ละสมัย

2.ประเภทของศิลปะ (Classification of art)

ศิลปะสามารถแบ่งออกได้ 2 ประเภท ดังนี้

2.1 วิจิตรศิลป์ (Fine art) บางที่เราก็เรียกว่าประณีตศิลป์ หมายถึง ศิลปะที่ตอบสนองความต้องการของมนุษย์ด้านจิตใจและอารมณ์แบ่งออกได้เป็น 5 แขนง คือ

2.1.1 จิตรกรรม หมายถึง การวาดภาพโดยใช้วัสดุการเขียนลงบนพื้นระนาบ

2.1.2 ประติมากรรม หมายถึง การปั้น การแกะสลัก และการหล่อ

2.1.3 สถาปัตยกรรม หมายถึง การออกแบบสิ่งก่อสร้างและที่อยู่อาศัย

2.1.4 วรรณกรรม หมายถึงการประพันธ์ต่างๆ

2.1.5 นาฏศิลป์และดุริยางคศิลป์ หมายถึง ศิลปะที่แสดงออกทางท่าทางและทางเสียงที่มีจังหวะ



ภาพที่ 1.1 การแสดงโขนนาฏศิลป์(สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์, 2015)

2.2 ประยุกต์ศิลป์ (Applied art) หมายถึง ศิลปะที่ตอบสนองความต้องการทางร่างกายจิตใจ ได้แก่

2.2.1 พาณิชยศิลป์ หรือศิลป์เพื่อการค้า

2.2.2 อุตสาหกรรมศิลป์ หมายถึง ศิลป์ที่เป็นผลผลิตด้านอุตสาหกรรม

2.2.3 มัณฑนศิลป์ หมายถึง ศิลปะการออกแบบตกแต่ง ภายใน – ภายนอก

2.2.4 ศิลปหัตถกรรม หมายถึง ศิลปะที่ทำด้วยมือเป็นส่วนใหญ่ หรือเรียกอีกอย่างหนึ่งว่า “หัตถศิลป์”

3.ทัศนศิลป์ (Visual Art)

ทัศนศิลป์ หมายถึง ศิลปะที่มีตัวตน กินเนื้อที่ในอากาศ สามารถจับต้องได้และสนองประสาทสัมผัสทางตา สามารถแบ่งออกได้เป็นแขนงต่าง ๆ คือ

จิตรกรรม (Painting) คือการเขียนภาพโดยใช้สี ส่วนมากผู้เขียนใช้พู่กัน ซึ่งเป็นการถ่ายทอดรูปแบบที่เห็นจากธรรมชาติ หรือ สิ่งแวดล้อมที่มนุษย์สร้างขึ้นตามแนวความคิดสร้างสรรค์ ผู้ที่ทำงานจิตรกรรม เรียกว่า “จิตรกร(Artist)”



ภาพที่ 1.2 ผลงานภาพวาดจิตรกรรม “Starry Night” (วินเซนต์ แวน โก๊ะ, 1889)

ประติมากรรม (Sculpture)มีลักษณะเป็นสามมิติ คือ มีความกว้าง ความยาว ความหนา หรือความสูง มีวิธีทำได้หลายวิธี เช่นปั้น แกะสลัก ทุบ และหล่อ เป็นต้น



ภาพที่ 1.3 ผลงานประติมากรรม “ชีวิตที่เสียสมดุล” (ประสิทธิ์ วิชายะ, 2559)

สถาปัตยกรรม(Architecture)เป็นงานที่รวมจิตรกรรมและประติมากรรมมาประกอบด้วยมีขนาดใหญ่กว่าศิลปะแขนงอื่น ๆ เป็นทัศนศิลป์ที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบก่อสร้างเพื่อประโยชน์ของมนุษย์ เป็นการกำหนดขอบเขตบริเวณว่างเพื่อให้เกิดประโยชน์ ผู้ออกแบบสถาปัตยกรรมเรียกว่า สถาปนิก (Architect)



ภาพที่ 1.4 ผลงานสถาปัตยกรรมวัดร่องขุ่น จ.เชียงราย (เฉลิมชัย โฆษิตพิพัฒน์, 2540)

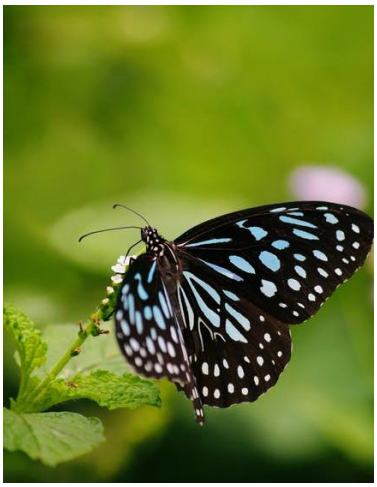
3.1 ทัศนธาตุ (visual elements)

ทัศนธาตุ(visual elements) หมายถึง สิ่งที่เป็นปัจจัยของการมองเห็นเป็นส่วนต่าง ๆ ที่ประกอบกันเป็นภาพ เป็นองค์ประกอบสำคัญของงานศิลป์ ได้แก่ จุด เส้น น้ำหนัก พื้นที่ว่าง รูปร่างและรูปทรง สี และลักษณะพื้นผิว

1.) จุด (Dot)

จุด (Dot) ในทางทัศนศิลป์ หมายถึง อนุภาคที่เล็กที่สุด เป็นส่วนประกอบที่เป็นพื้นฐานเบื้องต้นที่มองเห็นได้ในงานออกแบบ เมื่อนำจุดมาเรียงต่อกันในตำแหน่งที่เหมาะสมและซ้ำๆ กัน ทำให้เกิดเป็นเส้น รูปร่าง รูปทรง ลักษณะผิว เป็นต้น จุดปรากฏได้ 2 ลักษณะคือ

- เกิดขึ้นเองตามธรรมชาติ เช่น จุดในลายของสัตว์ เปลือกหอย ผีเสื้อ แมลง พืช เปลือกไม้ เป็นต้น



ภาพที่ 1.5 แสดงจุดที่เกิดขึ้นเองตามธรรมชาติบนปีกผีเสื้อ (Nandhu Kumar, 2016)

- เกิดจากมนุษย์สร้างขึ้น คือ การใช้วัสดุ อุปกรณ์ต่างๆ ได้แก่ ปากกา ดินสอ พู่กัน นำมาจิ้ม กด ทำให้เกิดจุดในทางศิลปะ สามารถนำจุดมาสร้างสรรค์ประกอบรวมกับองค์ประกอบอื่นๆ เพื่อสร้างเป็นผลงานศิลปะที่มีความหมาย

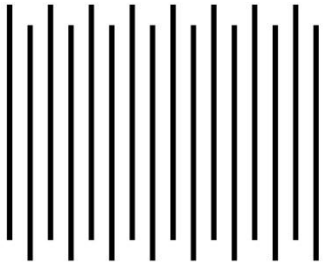


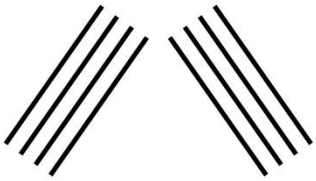
ภาพที่ 1.6 แสดงผลงานศิลปะที่มนุษย์สร้างสรรค์ขึ้นจากจุด (Toru kn, 2016)

2.) เส้น (Line)

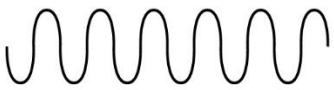
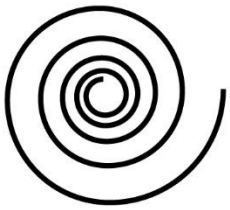
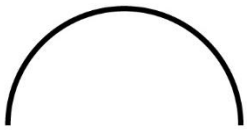
เส้น(Line)หมายถึง จุดหลายๆจุดต่อกันเป็นสาย เป็นแถวแนวไปในทิศทางเดียวกันและเคลื่อนที่ไปในทิศทางเดียวกัน ด้วยแรงผลักดันหรือรอยขูด ขีด เขียนของวัตถุเป็นรอยยาว เส้นพื้นฐานแบ่งออกเป็น 2 ลักษณะ คือ เส้นตรง(Straight Line) และเส้นโค้ง (Curve Line)

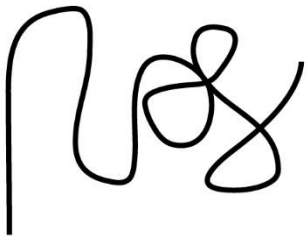
เส้น คือส่วนประกอบที่สำคัญของภาพ เส้นแต่ละชนิดมีความหมายในตัวของมัน ทำให้แต่ละบุคคลสามารถจินตนาการได้แตกต่างกันตามความคิดสร้างสรรค์ของแต่ละคน ลักษณะของเส้นแต่ละชนิดให้ความรู้สึกและความหมายต่างกันดังปรากฏในตารางต่อไปนี้

ลักษณะของเส้นตรง (Straight Line)	
	<u>เส้นดิ่ง หรือเส้นตั้ง</u> ให้ความรู้สึกสงบมั่นคง แข็งแรง แน่นนอน เป็นระเบียบ
	<u>เส้นนอน</u>ให้ความรู้สึกสงบราบรื่น

	เส้นฟันปลาให้ความรู้สึกรุนแรงกระแทกตื่นเต้น
	เส้นประ ให้ความรู้สึกใจหายไม่แน่นนอน
	เส้นเฉียงให้ความรู้สึกไม่มั่นคงโอนเอน

ตารางที่ 1.1 แสดงลักษณะของเส้นตรง(Straight Line)

ลักษณะของเส้นโค้ง(Curve Line)	
	เส้นคดให้ความรู้สึกลื่นไหล ต่อเนื่อง อ่อนช้อย
	เส้นก้นหอยให้ความรู้สึก อึดอัด
	เส้นโค้งขึ้นให้ความรู้สึกแข็งแรงเชื่อมั่น

	เส้นโค้งลงให้ความรู้สึกอ่อนโยนอ่อนไหวไม่แข็งแรง
	เส้นอิสระให้ความรู้สึกวุ่นวายไม่เป็นระเบียบ

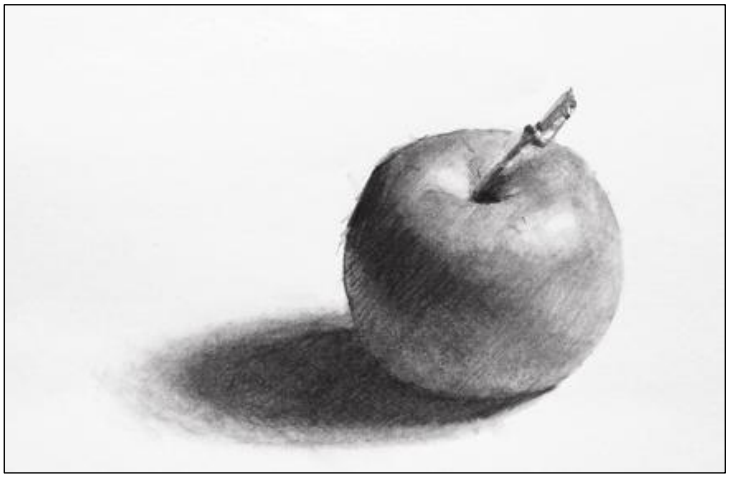
ตารางที่ 1.2 แสดงลักษณะของเส้นโค้ง (Curve Line)

เส้นในงานศิลปะคือเส้นในจิตนาการมองไม่เห็นด้วยสายตา เป็นเส้นในความรู้สึกนึกคิดคำนึงจากภาพที่มองเห็น เป็นเส้นภายนอกของวัตถุลากจากจุดหนึ่งไปยังอีกจุดหนึ่ง เป็นเส้นโครงสร้างภายนอกของวัตถุสิ่งของต่างๆ เช่น เส้นภายนอก เส้นภายใน เส้นแกน เป็นต้น ตัวอย่างเช่น เส้นรอบนอกของภูเขาต้นไม้รูปทรงของคน เส้นภายในที่ว่างของพุ่มไม้ คนสัตว์ เส้นแกนของต้นไม้เป็นต้น

นอกจากนี้ยังมีเส้นขีดเขียนลากตวัดของพู่กัน ปากกา ดินสอ หรือวัตถุอื่นๆ ไปตามอารมณ์ของผู้เขียนเป็นสัญลักษณ์เฉพาะของแต่ละบุคคล

3.) น้ำหนัก (Value)

น้ำหนัก (Value) หมายถึง ความเข้มความอ่อนของสี หรือแสงเงาตามที่ประสาทตารับรู้ที่นำมาใช้ในการเขียนภาพ น้ำหนักทำให้รูปทรงมี ปริมาตร และให้เกิดมิติระยะใกล้ไกลแก่ภาพ



ภาพที่ 1.7แสดงผลงานภาพวาดที่มีองค์ประกอบของน้ำหนัก (Will Kemp, 2014)

แสงและเงา(Light & Shade)เป็นองค์ประกอบที่อยู่คู่กัน “แสง” เมื่อส่องกระทบกับวัตถุจะทำให้เกิด “เงา” แสงและเงา เป็นตัวกำหนดระดับของค่าน้ำหนัก ความเข้มของเงาจะขึ้นอยู่กับความเข้มของแสง ในที่ที่มีแสงสว่างมากเงาจะเข้มขึ้น และในที่ที่มีแสงสว่างน้อย เงาจะไม่ชัดเจน ในที่ที่ไม่มีแสงสว่างจะไม่มีเงา และเงาจะอยู่ในทางตรงข้ามกับแสงเสมอค่าน้ำหนักของแสงและเงาที่เกิดบนวัตถุ สามารถจำแนกเป็นลักษณะต่าง ๆ ได้ดังนี้

- บริเวณแสงสว่างจัด (Hi-light) เป็นบริเวณที่อยู่ใกล้แหล่งกำเนิดแสงมากที่สุด จะมีความสว่างมากที่สุด ในวัตถุที่มีผิวมันวาวจะสะท้อนแหล่งกำเนิดแสงออกมาให้เห็นได้ชัด

- บริเวณแสงสว่าง (Light) เป็นบริเวณที่ได้รับแสงสว่าง รองลงมาจากบริเวณแสงสว่างจัด เนื่องจากอยู่ห่างจากแหล่งกำเนิดแสงออกมา และเริ่มมีค่าน้ำหนักอ่อน ๆ



ภาพที่ 1.8แสดงผลงานภาพถ่ายที่มีองค์ประกอบของน้ำหนัก (George Becker, 2016)

- บริเวณเงา (Shade) เป็นบริเวณที่ไม่ได้รับแสงสว่าง เป็นบริเวณที่ถูกบดบังจากแสงสว่าง ซึ่งจะมีค่าน้ำหนักเข้มมากขึ้นกว่าบริเวณแสงสว่าง

-บริเวณเงาเข้มจัด (Hi-Shade) เป็นบริเวณที่อยู่ห่างจากแหล่งกำเนิดแสงมากที่สุด หรือเป็นบริเวณที่ถูกบดบังมากหลาย ๆ ชั้น จะมีค่าน้ำหนักที่เข้มมากไปจนถึงเข้มที่สุด

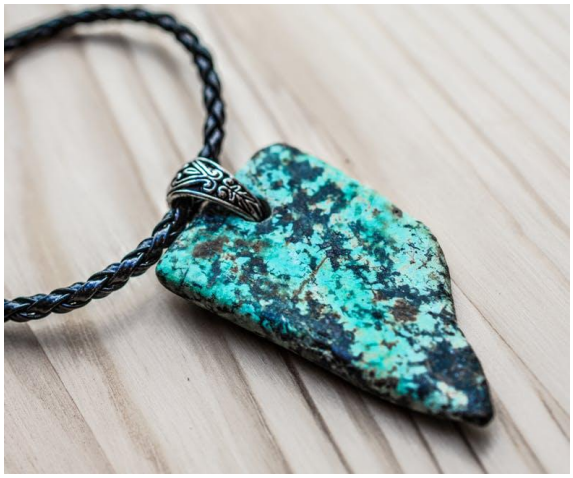
-บริเวณเงาตกทอด เป็นบริเวณของพื้นหลังที่เงาของวัตถุทาบลงไป เป็นบริเวณเงาที่อยู่ ภายนอกวัตถุ และจะมีความเข้มของค่าน้ำหนักขึ้นอยู่กับ ความเข้มของเงา น้ำหนักของพื้นหลัง ทิศทางและระยะของเงา

4.) พื้นที่ว่าง (Space)

พื้นที่ว่าง (Space) หรือ ช่องไฟ หมายถึง บริเวณว่างโดยรอบวัตถุ (Object) เรียกว่า พื้นที่ว่างทางลบ (Negative Space) และบริเวณว่างที่ตัวของวัตถุเรียกว่า พื้นที่ว่างทางบวก (Positive Space) ในการออกแบบงานต่างๆ จะต้องคำนึงถึงช่วงระยะ ให้มีความสัมพันธ์กัน พื้นที่ว่างมีได้หลายลักษณะ ดังนี้

-อากาศที่โอบล้อมรูปทรง

-ระยะห่างระหว่างรูปทรง



ภาพที่ 1.9 แสดงตัวอย่างภาพที่อากาศที่โอบล้อมรูปทรง (Monicore, 2016)



ภาพที่ 1.10 แสดงภาพช่องไฟในการจัดวางองค์ประกอบของสีแต่ละแท่ง

-บริเวณภายในรูปทรงที่มีลักษณะกลวงหรือทะลุเป็นช่องที่มีอากาศผ่านเข้าไปได้

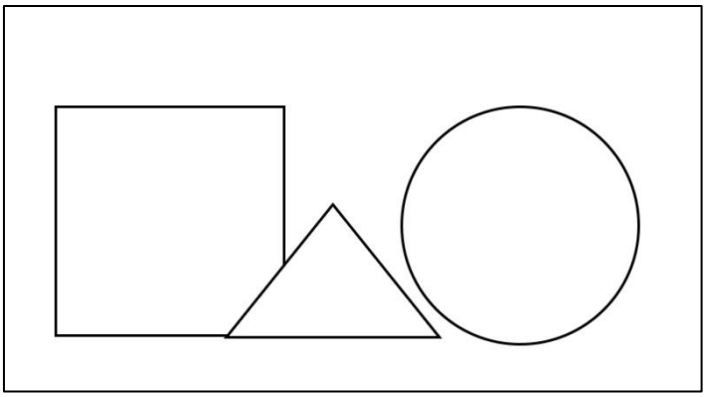
-บริเวณว่างของภาพเขียนหรือภาพวาด ที่มองดูเป็นช่องลึกเข้าไปในภาพ เรียกว่า บริเวณ ว่างลวงตา



ภาพที่ 1.1 แสดงภาพที่มีองค์ประกอบที่ว่าง (คมกริช ทรงสิริวิทย์, 2557)

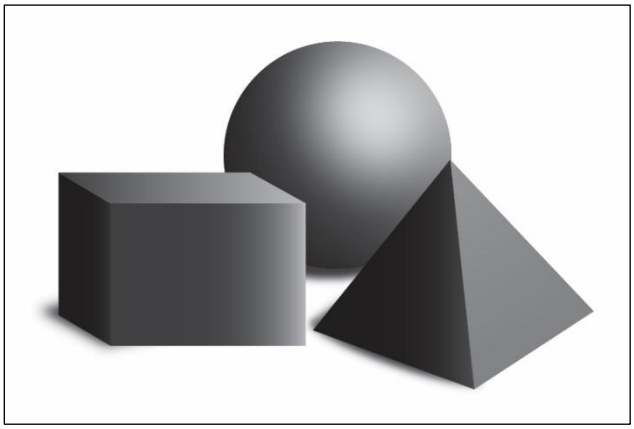
5.) รูปร่างและรูปทรง (Shape and Form)

รูปร่าง หมายถึง เส้นรอบนอกทางกายภาพของวัตถุ ที่แสดงพื้นที่ขอบเขต ของรูปต่างๆ เช่น รูปวงกลม สี่เหลี่ยม รูปร่างของเครื่องใช้ คน สัตว์ พืช เป็นต้น ที่มีลักษณะ 2 มิติ คือ มีความกว้าง และความยาว



ภาพที่ 1.12 แสดงภาพรูปร่างสี่เหลี่ยม สามเหลี่ยม และวงกลม

รูปทรง หมายถึง โครงสร้างของวัตถุที่ปรากฏในลักษณะ 3 มิติ คือ มีส่วนกว้าง ยาว และหนาหรือลึก จะให้ความรู้สึกเป็นปริมาตร มีเนื้อที่ภายในและมีน้ำหนัก รูปร่างและรูปทรง แบ่งตามลักษณะที่แสดงออกเป็น 3 ลักษณะ คือ

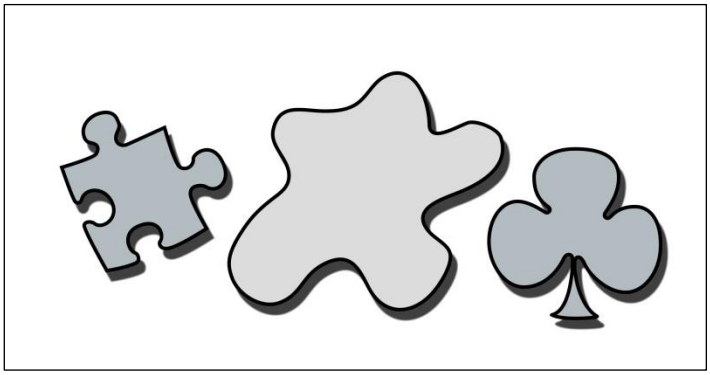


ภาพที่ 1.13 แสดงภาพรูปร่างสี่เหลี่ยม สามเหลี่ยม และวงกลมในลักษณะสามมิติ

- รูปร่างรูปทรงธรรมชาติ หมายถึง รูปที่เกิดขึ้นเองตามธรรมชาติได้แก่ คน สัตว์ พืช

- รูปทรงเลขาคณิต หมายถึง รูปที่มนุษย์สร้างขึ้นมีโครงสร้างแน่นอน ได้แก่ รูปสามเหลี่ยม รูปสี่เหลี่ยม และรูปวงกลม

- รูปทรงอิสระ หมายถึง รูปที่เกิดขึ้นตามความต้องการของผู้สร้างสรรค์ ให้ความรู้สึกที่เป็นอิสระไม่แน่นอน เช่น รูปร่างของก้อนเมฆ ควัน เป็นต้น

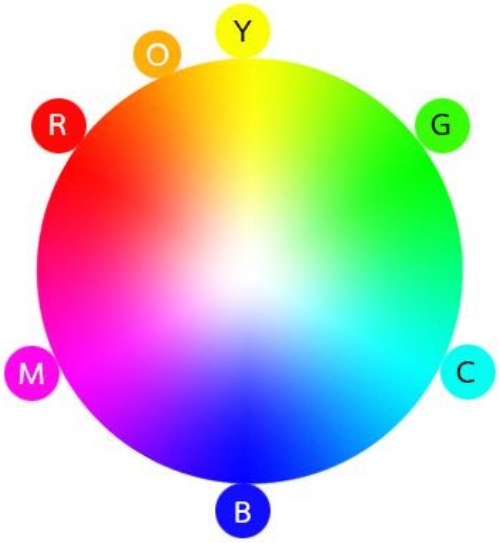


ภาพที่ 1.14 แสดงภาพรูปทรงอิสระ

6.) สี (Color)

สี (Color) คือลักษณะของแสงสว่าง ปรากฏแก่ตาให้เห็นหรือสิ่งที่ทำให้ตาเห็นเป็น ขาว ดำ แดง เขียว เป็นต้น เช่น สีทาบ้าน สีย้อมผ้า สีวาดภาพ (พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน, 2554)

สี ที่ปรากฏในธรรมชาติ เกิดจากการสะท้อนของแสงสว่างตกกระทบกับวัตถุแล้วเกิดการหักเหของแสง (Spectrum) สีเป็นคลื่นแสงชนิดหนึ่ง ซึ่งปรากฏให้เห็นเมื่อแสงผ่านละอองไอน้ำในอากาศ หรือ แท่งแก้วปริซึม ปรากฏเป็นสีต่างๆ รวม 7 สี ได้แก่ สีแดง ม่วง ส้ม เหลือง น้ำเงิน คราม และเขียว เรียกว่า สีรุ้ง ที่ปรากฏบนท้องฟ้า



ภาพที่ 1.15 สีรุ้ง ที่ปรากฏในธรรมชาติ

ตามธรรมชาติในแสงนั้นมีสีต่างๆรวมกันอยู่อย่างสมดุลเป็นแสงสีขาวใสเมื่อแสงกระทบกับสีของวัตถุ ก็จะสะท้อนสีวัตถุนั้นออกมาเข้าตาเรา วัตถุสีขาวจะสะท้อนได้ทุกสี ส่วนวัตถุสีดำนั้นจะดูดกลืนแสงไว้ไม่สะท้อนสีใดออกมาเลย

ประเภทของสี

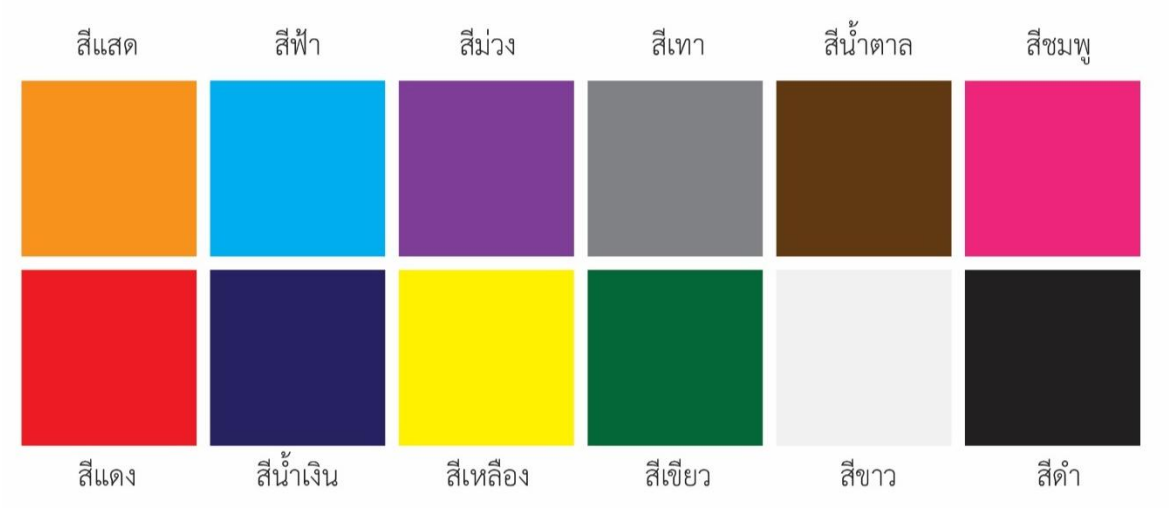
สี มีอยู่ทั่วไปในสิ่งแวดล้อมรอบๆตัวเรา สีที่ปรากฏอยู่ในโลกสามารถแบ่งออกได้เป็น 2 ประเภทใหญ่ๆ ดังนี้

1.) สีที่เกิดในธรรมชาติ มีอยู่ 2 ชนิดคือ

ก. สีที่เป็นแสง (Spectrum) คือ สีที่เกิดจากการหักเหของแสง เช่น สีรุ้ง สีจากแท่งแก้วปริซึม

ข. สีที่อยู่ในวัตถุ หรือเนื้อสี (Pigment) คือ สีที่มีอยู่ในวัตถุธรรมชาติทั่วไป เช่น สีของพืช สัตว์ หรือแร่ธาตุต่างๆ

2.) สีที่มนุษย์สร้างขึ้น คือ สีที่ได้จากการสังเคราะห์ เพื่อใช้ประโยชน์ในงานต่างๆ เช่น งานศิลปะ อุตสาหกรรม การพาณิชย์ และในชีวิตประจำวัน โดยสังเคราะห์จากวัสดุธรรมชาติ และจากสารเคมี ที่เรียกว่า สีวิทยาศาสตร์ ซึ่งสีที่ได้จากการสังเคราะห์สามารถนำมาผสมกัน ให้เกิดเป็นสีต่างๆอีกมากมาย



ภาพที่ 1.16 สี (Color)

สีกับอารมณ์ความรู้สึก

ในด้านจิตวิทยา “สี” เป็นตัวกระตุ้นความรู้สึกและมีผลต่อจิตใจของมนุษย์ สีต่างๆจะให้ความรู้สึกที่แตกต่างกัน ดังนั้นเราจึงมักใช้สีเพื่อสื่อความรู้สึกและความหมายต่างๆ ดังนี้

สีแดง : ให้ความรู้สึกเร่าร้อน รุนแรง อันตราย ตื่นเต้น

สีเหลือง : ให้ความรู้สึก สว่าง อบอุ่น แจ่มแจ้ง ร่าเริง ศรัทธา มั่งคั่ง

สีเขียว : ให้ความรู้สึก สดใส สดชื่น เย็น ปลอดภัย สบายตา มุ่งหวัง

สีฟ้า : ให้ความรู้สึก ปลอดโปล่ง แจ่มใส กว้าง ปราดเปรื่อง

สีม่วง : ให้ความรู้สึก เศร้า หม่นหมอง ลึกลับ

สีแสด : ให้ความรู้สึก สดใส ร้อนแรง เจิดจ้า มีพลัง อำนาจ

สีเทา : ให้ความรู้สึก เศร้า เงียบขรึม สงบ แก่ชรา

สีน้ำเงิน : ให้ความรู้สึก เงียบขรึม สงบสุข จริงจัง มีสมาธิ

สีน้ำตาล :ให้ความรู้สึก แห้งแล้ง ไม่สดชื่น น่าเบื่อ

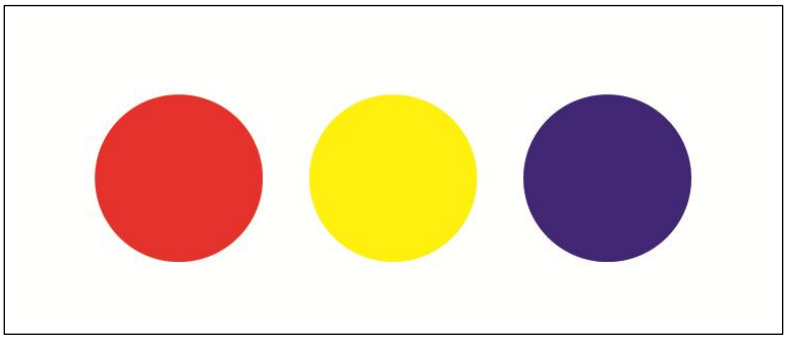
สีชมพู : ให้ความรู้สึก อ่อนหวาน เป็นผู้หญิง ประณีต ร่าเริง

สีดำ : ให้ความรู้สึก มืดมิด เศร้า น่ากลัว หนักแน่น

สีขาว : ให้ความรู้สึก บริสุทธิ์ ผุดผ่อง ว่างเปล่า จืดชืด

แม่สี (Primary Color)

แม่สีศิลปะ(Primary Color)หรือบางครั้งเรียกว่า “แม่สีวัตถุธาตุ” หมายถึงสีที่ใช้ในการวาดภาพ หรือสร้างสรรค์ผลงานทางศิลปะทั่วๆ ไปซึ่งเมื่อนำมาผสมกันในปริมาณที่ต่างอัตราส่วนกันจะเกิดสีสันต่างๆมากมายให้เราได้เลือกหรือนำมาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานที่สวยงามได้ สีที่ใช้ในงานศิลปะเราเรียกว่า แม่สีช่างเขียน (ARTIST) มี 3 สี คือสีแดง สีเหลือง และสีน้ำเงิน



ภาพที่ 1.17 แม่สี

แม่สี มีอยู่ 2 ชนิด ดังนี้

-แม่สีของแสง เกิดจากการหักเหของแสงผ่านแท่งแก้วปริซึม มี 3 สี คือ สีแดงสีเหลือง และสีน้ำเงินอยู่ในรูปของแสงรังสี ซึ่งเป็นพลังงานชนิดเดียวที่มีสี คุณสมบัติของแสงสามารถนำมาใช้ในการถ่ายภาพภาพโทรทัศน์การจัดแสงสีในการแสดงต่าง ๆ เป็นต้น

-แม่สีวัตถุธาตุ เป็นสีที่ได้มาจากธรรมชาติ และจากการสังเคราะห์โดยกระบวนทางเคมี มี 3 สี คือ สีแดง สีเหลืองและสีน้ำเงิน แม่สีวัตถุธาตุเป็นแม่สีที่นำมาใช้งานกันอย่างกว้างขวางในวงการศิลปะ วงการอุตสาหกรรม ฯลฯ

การผสมของแม่สีช่างเขียนนั้นสามารถผสมให้เป็นสีต่างๆ ได้มากมายตามหลักของทฤษฎีสีนั้นกล่าวได้ว่าวัตถุสีใดๆ ก็ตามย่อมสะท้อนสีตัวของมันออกมาให้เห็นขณะเดียวกันก็ดึงดูดเอาสีของแม่สีไม่ปรากฏเข้ามาด้วย เช่น

สีแดง (CRIMSION LAKE) สะท้อนรังสีของสีแดงออกมาแล้วดึงดูดเอาสีน้ำเงินกับสีเหลืองซึ่งต่างผสมกันในตัวแล้วกลายเป็นสีเขียว อันเป็นคู่สีของสีแดง

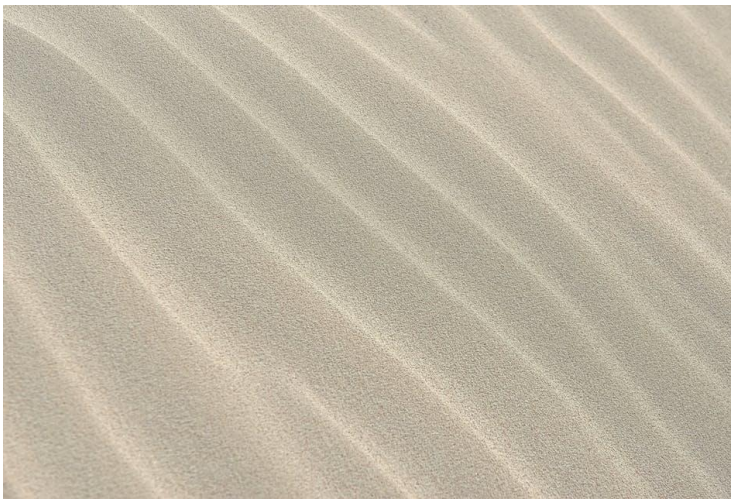
สีเหลือง (GAMBOGE YELLOW) สะท้อนรังสีของสีเหลืองออกมาแล้วดึงดูดเอาสีแดงกับสีน้ำเงินซึ่งผสมกัน ในตัวแล้วกลายเป็นสีม่วง อันเป็นคู่สีของสีเหลือง

สีน้ำเงิน (PRESSION BLUE) สะท้อนรังสีของสีน้ำเงินออกมาแล้วดึงดูดเอาสีแดงกับสีเหลืองเข้ามาแล้วผสมกันก็จะกลายเป็นสีส้ม ซึ่งเป็นคู่สีของสีน้ำเงิน

7.) พื้นผิว (Texture)

มีผู้ให้ความหมายของพื้นผิว (Texture) ในทัศนะที่มีทิศทางเดียวกัน ดังนี้

ผิวสัมผัส เป็นลักษณะพื้นผิวของรูปร่างหรือรูปทรงต่างๆ ซึ่งมีลักษณะเฉพาะและแตกต่างกันไป มีทั้งผิวละเอียด ผิวหยาบ ผิวขรุขระ หรือผิวมัน เราสังเกตเห็นได้ด้วยตาและจากประสบการณ์ที่เคยสัมผัส (เลอสม สถาปิตานนท์. 2537: 70)



ภาพที่ 1.18 แสดงพื้นผิวทรายที่มีความละเอียด (Pixabay, 2016)

ลักษณะผิว หมายถึง ลักษณะของบริเวณพื้นผิวของสิ่งต่างๆ ที่เมื่อสัมผัสจับต้องหรือเมื่อเห็นแล้วรู้สึกได้ว่าหยาบละเอียดมันด้านขรุขระเป็นจุดเป็นกำมะหยี่ (ชลูด นิ่มเสมอ. 2539: 62)

วัฒนาพร เขื่อนสุวรรณ ได้ให้ความหมายของคำว่า “พื้นผิว”ไว้ว่าหมายถึง บริเวณผิวนอกของสิ่งต่างๆ ที่ปรากฏให้เห็น รับรู้ได้ด้วยการ รับสัมผัสทางตาและกายสัมผัส ก่อให้เกิดความรู้สึกในลักษณะต่างๆ กัน เช่น หยาบ ละเอียด มันวาว ด้าน และขรุขระ (วัฒนาพร เขื่อนสุวรรณ.ม.ป.ป. 111)

จากทัศนะข้างต้นจึงพอจะสรุปได้ว่า พื้นผิว (Texture) หมายถึง ลักษณะภายนอกของวัตถุที่เรามองเห็นและสัมผัสได้ เกิดจากธรรมชาติและมนุษย์สร้างสรรค์ขึ้นภาพที่มีลักษณะพื้นผิวที่แตกต่างกันจะให้ความรู้สึกสนุกสนานตื่นเต้นและมีชีวิตชีวา พื้นผิวสามารถก่อให้เกิดความรู้สึกที่แตกต่างกันเช่น หยาบ ละเอียด มันวาว ด้าน และขรุขระ เป็นต้น



ภาพที่ 1.19 แสดงภาพถ่ายพื้นผิวที่มีลักษณะพริ้วไหวและละเอียด (Paul IJsendoorn, 2009)



ภาพที่ 1.20 แสดงภาพถ่ายพื้นผิวของหินที่มีลักษณะขรุขระ (Paula, 2016)

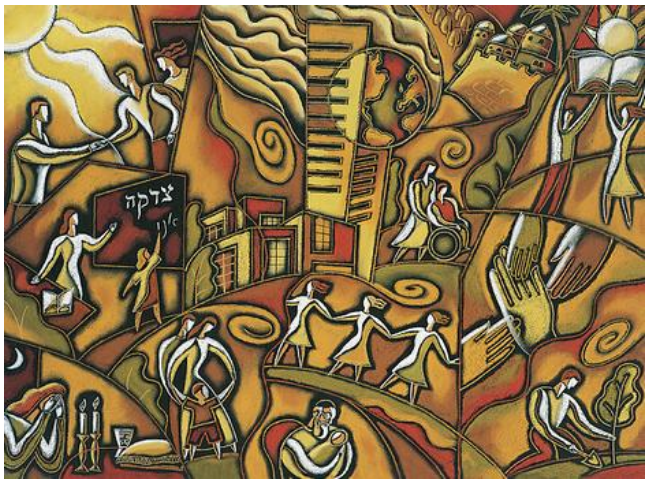
4. องค์ประกอบศิลป์ (Composition)

องค์ประกอบศิลป์ หมายถึง การนำส่วนประกอบต่าง ๆ ของทัศนธาตุต่าง ๆ เช่น จุด เส้น รูปร่างรูปทรง ขนาด สัดส่วน แสงเงา สี ช่องว่าง และลักษณะพื้นผิว มาสร้างสรรค์เป็นผลงาน การ

เรียนรู้องค์ประกอบศิลป์จึงเป็นพื้นฐานสำคัญในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะทุกแขนงเพื่อให้เกิดความงามหรือสื่อความหมายทางศิลปะได้ โดยยึดหลักการจัดดังนี้

4.1 เอกภาพ (Unity)

เอกภาพ (Unity) หมายถึง ความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน ความสอดคล้องกลมกลืนเป็นหน่วยเดียวกันด้วยการจัดองค์ประกอบให้มีความสัมพันธ์เกี่ยวข้องกันเป็นกลุ่มก้อนไม่กระจัดกระจายโดยการจัดระเบียบของรูปทรงจังหวะเนื้อหาให้เกิดดุลยภาพจะได้สื่ออารมณ์ความรู้สึกความหมายได้ง่ายและรวดเร็ว



ภาพที่ 1.21 ภาพวาดที่มีความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน (Leon Zernitsky, 2017)

4.2 ความสมดุล (Balance)

ความสมดุลหรือดุลยภาพ(Balance) หมายถึง ความเท่ากันเสมอกัน มีน้ำหนักหรือความกลมกลืนพอเหมาะพอดีโดยมีแกนสมมติทำหน้าที่แบ่งภาพให้ซ้ายขวา บน ล่าง ให้เท่ากัน การเท่ากันอาจไม่เท่ากันจริง ๆก็ได้ แต่จะเท่ากันในความรู้สึกตามที่ตามองเห็นความสมดุลแบ่งเป็น 2 ประเภทดังนี้

- ความสมดุล 2 ข้างเท่ากัน (Symmetrical Balance) หมายถึง การจัดวางองค์ประกอบต่าง ๆ ของศิลปะให้ทั้ง 2 ข้างแกนสมมติมีขนาด สัดส่วน และน้ำหนักเท่ากัน หรือมีรูปแบบเหมือนกันคล้ายกัน เช่น การวาดภาพหรือถ่ายภาพที่มีองค์ประกอบด้านซ้ายและขวาเหมือนกันมาก



ภาพที่ 1.22 แสดงภาพถ่ายที่มีองค์ประกอบความสมดุลแบบ 2 ข้างเท่ากัน (Adam Romanowicz, 2008)

- ความสมดุล 2 ข้างไม่เท่ากัน (Asymmetrical Balance) หมายถึง การจัดองค์ประกอบของศิลปะ ทั้ง 2 ข้างแกนสมมติมีขนาดสัดส่วนน้ำหนักไม่เท่ากัน ไม่เหมือนกัน ไม่เสมอกันแต่สมดุลกันในความรู้สึก

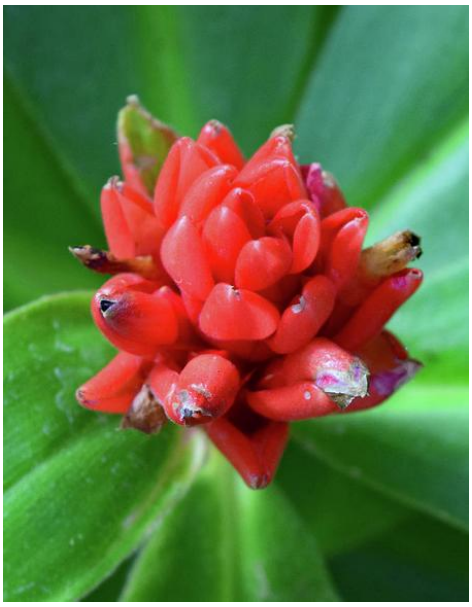


ภาพที่ 1.23 แสดงภาพถ่ายที่มีองค์ประกอบความสมดุลแบบ 2 ข้างไม่เท่ากัน (Guido Borelli, 2010)

4.3 จังหวะ จุดเด่น (Dominance)

จุดเด่นหรือจุดสนใจหมายถึง ส่วนสำคัญที่ปรากฏชัดสะดุดตาที่สุดในงานศิลปะ จุดเด่นจะช่วยสร้างความน่าสนใจในผลงานให้ภาพเขียนมีความสวยงามมีชีวิตชีวายิ่งขึ้น จุดเด่นเกิดจากการจัดวางที่เหมาะสมและรู้จักการเน้นภาพ (Emphasis) ที่ดี จุดเด่นมี 2 แบบคือ

- จุดเด่นหลักเป็นภาพที่มีความสำคัญมากที่สุดในเรื่องที่จะเขียนแสดงออกถึงเรื่องราวที่ชัดเจนเด่นชัดที่สุดในภาพ



ภาพที่ 1.24 แสดงภาพถ่ายที่มีจุดเด่นหลักเพียงจุดเดียว (Sandy Taylor, 2017)

- จุดเด่นรอง เป็นภาพประกอบของจุดเด่นหลัก ทำหน้าที่สนับสนุนจุดเด่นหลักให้ภาพมีความสวยงามยิ่งขึ้น เช่น ภาพเรือด้านล่างที่มีจุดเด่นของภาพอยู่ที่เรือลำใหญ่ด้านซ้าย และมีจุดเด่นรองคือเรือด้านขวาทำหน้าที่สนับสนุนให้ภาพมีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น



ภาพที่ 1.25 แสดงภาพถ่ายที่มีจุดเด่นรองทำหน้าที่สนับสนุนจุดเด่นหลัก (William Bradford, 2012)

4.4 ความกลมกลืน (Harmony)

ความกลมกลืน (Harmony) หมายถึง การประสานเข้าสนิทกัน กลมกลืน ปรองดอง สามัคคี ลงรอย ในทางทัศนศิลป์ ความกลมกลืน หมายถึง การรวมกันของหน่วยย่อยต่าง ๆ ซึ่งได้แก่ ส่วนประกอบมูลฐานของศิลปะ คือ จุด เส้น รูปร่าง รูปทรง ที่ว่าง สี พื้นผิว น้ำหนัก อย่างใดอย่างหนึ่งหรือหลายอย่าง และการจัดวางองค์ประกอบทำให้เกิดเป็นการประสานเข้ากันได้อย่างสนิท โดยไม่มีความขัดแย้ง ทำให้ผลงานการออกแบบ ทัศนศิลป์ มีความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน หรือความมีเอกภาพ

ภาพด้านล่างเป็นความกลมกลืนด้านเรื่องราวที่สอดคล้องเป็นเรื่องราวเกี่ยวกับธรรมชาติ และเป็นความกลมกลืนในเรื่องสีวรรณะเดียวกัน



ภาพที่ 1.26 แสดงภาพที่มีความกลมกลืนในส่วนของสีที่ไปในทิศทางเดียวกัน (Hardibudi, 2016)



ภาพที่ 1.27 แสดงภาพที่มีองค์ประกอบของความกลมกลืน (Chuck Pinson, 2013)

4.5 ความขัดแย้ง (Contrast)

ความขัดแย้ง (Contrast) หมายถึง ความไม่ลงรอยกัน ไม่เข้ากันขององค์ประกอบต่างๆ ของงานศิลปะ ไม่ว่าจะเป็นรูปทรง ขนาด เส้น พื้นผิว สี และถูกจัดวางเพื่อให้เกิดความงามทางศิลปะ เช่น รูปทรงที่ต่างกัน สีตรงกันข้ามกัน ลักษณะผิว วิธีลดปริมาณให้เหลือน้อยลงประมาณร้อยละ 20 หรือการเพิ่มลักษระของรูปร่าง รูปทรง ให้เกิดความกลมกลืนขึ้น แต่ยังมีความขัดแย้งอยู่บ้างเล็กน้อย เพื่อแก้ความเบื่อหน่ายอันเกิดจากความกลมกลืนที่มากเกินไป ซึ่งจะทำให้งานออกแบบนั้นน่าสนใจ



ภาพที่ 1.28 แสดงภาพที่มีความขัดแย้งระหว่างสีของพื้นหญ้า (Richard Thomas, 2013)



ภาพที่ 1.29 แสดงภาพที่มีความขัดแย้งระหว่างสีขาวและดำทำให้ภาพดูน่าสนใจ (Jim DeLillo, 2008)

4.6 ขนาด สัดส่วน (Size Proportion)

ในการวาดภาพขนาดและสัดส่วนมีความสำคัญมาก ทุกส่วนของภาพวาดจะต้องมีความสอดคล้องกันของขนาดและสัดส่วน จะผิดเพี้ยนไม่ได้

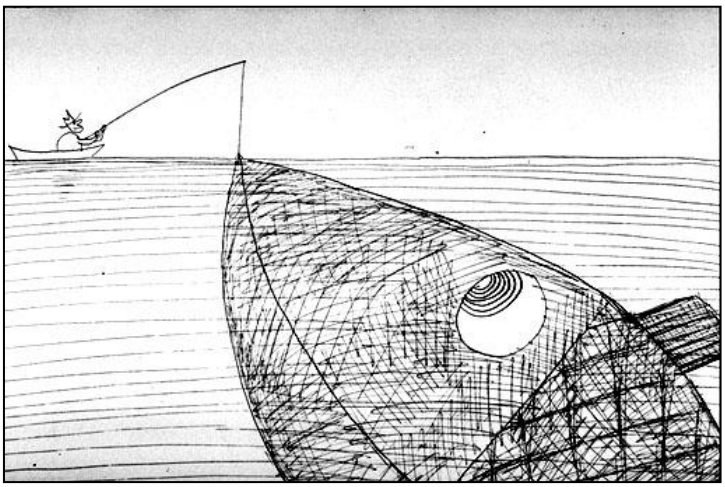
ความหมายของขนาด (Size) และสัดส่วน ((Proportion)) ในทางทัศนศิลป์

ขนาด (Size หรือ Scale) สัดส่วน (Proportion) เป็นคำที่มีความหมายทั้งคล้ายกัน และแตกต่างกัน เล็กน้อย แต่มีความความสัมพันธ์กันตลอดเวลา คือเป็นความสัมพันธ์ (Relative) ของส่วนย่อย (Detail) กับส่วนรวม (Mass) กล่าวคือ

ขนาดเป็นส่วนย่อย หมายถึง ขนาดความใหญ่ ความเล็ก ความกว้าง ความยาว หรือความลึก ของสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ซึ่งวัดได้ตามมาตรา ที่มนุษย์ได้กำหนดหน่วยวัดขึ้นมา เพื่อเป็นมาตรฐานใช้เรียกกัน

สัดส่วนเป็นส่วนรวม หมายถึงความสัมพันธ์ระหว่างสิ่งสองสิ่ง ที่มีขนาดต่างกัน เช่นการที่จะระบุว่าขนาดนั้นมีความใหญ่ เล็ก หรือมีความเหมาะเจาะพอดีแค่ไหนนั้น ต้องนำไปเปรียบกับขนาดโดยส่วนรวม (Mass) ที่เรียกว่าสัดส่วน (Proportion)

ยกตัวอย่างเช่นภาพด้านล่างนี้ ขนาดของคนตกปลา และ ปลา คือส่วนย่อย (Detail) แต่เมื่อมีความสัมพันธ์กันเป็นส่วนรวม ก็จะเกิดสัดส่วนที่ไม่เหมาะสม



ภาพที่ 1.30 ภาพ "The Fisherman" แสดงสัดส่วนที่แตกต่างกัน (Saul Steinberg)

สรุป

“ศิลปะ” เป็นสิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้นจากอารมณ์ความรู้สึกและความคิดสร้างสรรค์เพื่อให้เกิดความงาม และเกิดความพึงพอใจในภาพลักษณ์ของงานศิลปะที่เกิดจากจินตนาการไปตราบนานเท่านานโดยมีการสร้างสรรค์ พัฒนารูปแบบต่าง ๆ ออกไปอย่างมากมายไม่มีที่สิ้นสุด ดังนั้นผลงานที่มนุษย์สร้างสรรค์ขึ้นจึงกลายเป็นมรดกตกทอดทางวัฒนธรรม (Cultural Heritage) ที่ล้ำค่าของมนุษย์สืบต่อกันมา โดยถือว่าเป็นผลงานที่มีความหมายในหน้าที่หรือประโยชน์และการสร้างสรรค์ตามความต้องการอย่างเหมาะสมของสังคม (Social needs) ของแต่ละยุคแต่ละสมัย

ศิลปะสามารถแบ่งออกได้ 2 ประเภท คือ 1.) วิจิตรศิลป์ (Fine art) บางที่เราก็เรียกว่าประณีตศิลป์ หมายถึง ศิลปะที่ตอบสนองความต้องการของมนุษย์ด้านจิตใจและอารมณ์แบ่งออกได้เป็น 5 แขนง คือ จิตรกรรม ประติมากรรม สถาปัตยกรรม วรรณกรรม และนาฏศิลป์และดุริยางคศิลป์และ 2.) ประยุกต์ศิลป์ (Applied art) หมายถึง ศิลปะที่ตอบสนองความต้องการทางร่างกายจิตใจ ได้แก่
พาณิชยศิลป์ อุตสาหกรรมศิลป์ มัณฑนศิลป์ และศิลปหัตถกรรม

ทัศนธาตุ (visual elements) หมายถึง สิ่งที่เป็นปัจจัยของการมองเห็นเป็นส่วนต่าง ๆ ที่ประกอบกันเป็นภาพ เป็นองค์ประกอบสำคัญของงานศิลป์ ได้แก่ จุด เส้น น้ำหนัก พื้นที่ว่าง รูปร่างและรูปทรง สี และลักษณะพื้นผิว

องค์ประกอบศิลป์ (Composition) หมายถึง การนำส่วนประกอบต่าง ๆ ของทัศนธาตุ เช่น จุด เส้นรูปร่างรูปทรง ขนาด สัดส่วน แสงเงา สี ช่องว่าง และลักษณะพื้นผิว มาสร้างสรรค์เป็นผลงาน องค์ประกอบศิลป์แบ่งออกเป็น 6 ส่วน คือ เอกภาพ ความสมดุล จังหวะและจุดเด่น ความกลมกลืน ความขัดแย้ง และขนาดและสัดส่วน

แบบฝึกหัดท้ายบท

1. คำว่า “ศิลปะ” หมายถึงอะไร

2. ศิลปะมีกี่ประเภท ประกอบด้วยอะไรบ้างจงอธิบาย

3. ทัศนศิลป์ (Visual Art) หมายถึงอะไร

4. ผลงานศิลปะที่มีลักษณะเป็นสามมิติ และใช้วิธีทำโดยการปั้น แกะสลัก ทุบ และหล่อ คือศิลปะประเภทใด

5. ทัศนธาตุ (Visual Elements) ประกอบด้วยอะไรบ้างจงอธิบาย

6. เส้นฟันปลาในทางศิลปะให้ความรู้สึกอย่างไร

7. จงบอกความหมายของสี (Color) และอธิบายว่าเกิดขึ้นได้อย่างไร

8. จงอธิบายว่า “รูปร่าง” และ “รูปทรง” มีความแตกต่างกันอย่างไร

9. องค์ประกอบศิลป์หมายถึงอะไร ประกอบด้วยอะไรบ้าง จงอธิบาย

10. ให้นักศึกษายกตัวอย่างผลงานศิลปะที่ตนเองชื่นชอบพร้อมอธิบายเหตุผล

บรรณานุกรม

ชะลูด นิ่มเสมอ. องค์ประกอบของศิลปะ. กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช, 2531.

มานพ รักการเรียน.(2545). มนุษย์กับการใช้เหตุผล จริยธรรม และสุนทรียศาสตร์. กรุงเทพฯ :โรงพิมพ์มหาจุฬาลงกรณ์ราชวิทยาลัย.

เลอสม สถาปิตานนท์. (2539). Design technique: เทคนิคในการออกแบบ. กรุงเทพฯ:จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

วิรัตน์ พิชญไพบูลย์. (2528). ความเข้าใจศิลปะ. กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพาณิช.

วิรัตน์ พิชญ์ไพบูลย์. (2524). ศิลปนิยม 1. กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช.

มาโนช กงกะนันทน์. (2538). ศิลปะการออกแบบ. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.

วิรุณ ตั้งเจริญ. (2536). ทัศนศิลป์. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์.

วิรุณ ตั้งเจริญ. (2539). การออกแบบ. กรุงเทพฯ : โอเดียนสโตร์.

อารี สุทธิพันธ์. (2532). ทัศนศิลป์และความงาม. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์ต้นอ้อ.

Harold H. Titus. 1964. Living Issues in Philososhy. New York : U.S.A.

Denton, C. (1992). Graphic for visual communication. Dubuque, IA: Wm. C. Brown.

บทที่ 3

แรงบันดาลใจและกระบวนการคิดเชิงศิลปะ

แรงบันดาลใจก่อให้เกิดการสร้างสรรค์สิ่งใหม่ ๆ แรงบันดาลใจนั้นทำให้ผู้ที่ได้รับแรงบันดาลใจคิดและทำตามอย่างด้วยความศรัทธาและความพยายาม เพื่อให้ตนเองเหมือนกับแรงบันดาลใจที่ได้รับ แรงบันดาลใจอาจจะเกิดมาจากจินตนาการ ความประทับใจ และประสบการณ์ บุคลากรที่ทำงานด้านการผลิตสื่อและนักศึกษาที่เรียนในด้านนี้ควรเรียนรู้ที่จะสร้างแรงบันดาลใจจากผลงานของผู้อื่นโดยไม่คิดที่จะลอกเลียนแบบ การนำแรงบันดาลใจมาพัฒนาต่อยอดอย่างสร้างสรรค์นั้นล้วนอาศัยแรงบันดาลใจมาใช้เป็นสาเหตุสำคัญของการสร้างงานศิลปะ วิทยาศาสตร์ ดนตรี กวี เพลง ฯลฯ ไม่ว่าศิลปินหรือนักประดิษฐ์รวมไปถึงผู้ที่ประสบความสำเร็จในหลายๆด้านซึ่งเป็นบุคคลที่มีชื่อเสียงซึ่งบุคคลเหล่านี้อาจไม่ได้ทำงานด้านการผลิตสื่อ สิ่งนี้จะแสดงให้เห็นว่าคนหนึ่งๆสามารถเป็นแรงบันดาลใจให้ผู้อื่นได้แม้จะไม่ได้อยู่ในสายงานเดียวกัน จากความสำคัญของแรงบันดาลใจที่กล่าวข้างต้นจึงเปรียบได้ว่าแรงบันดาลใจเป็นกุญแจสำคัญที่จะนำให้บุคคลไปสู่ความสำเร็จในหลายๆด้านของชีวิต รวมไปถึงเป็นการขับเคลื่อนแนวความคิดไปสู่การสร้างสรรค์ทั้งสิ้น

ความหมายและความสำคัญของแรงบันดาลใจ

“แรงบันดาลใจ” (inspiration) ว่ามาจากภาษาละตินว่า สปิราเร่ (Spirarae) หมายถึง ลมหายใจ ซึ่งเป็นรากศัพท์ของคำว่า Spirit ที่แปลว่า จิตวิญญาณ คำว่า Inspire จึง แปลว่า การผ่านลมหายใจ หรือการผ่านจิตใจของคนหนึ่งเข้าไปในอีกคนหนึ่ง ลมหายใจหรือจิตใจที่ผ่าน เข้าไปนี้ จึงเป็นสิ่งที่ทำให้ผู้รับนั้นดำเนินชีวิตได้

“Inspiration” หรือ แรงบันดาลใจ หมายถึง พลังอำนาจในตนเองชนิดหนึ่งที่ใช้ในการขับเคลื่อนการคิด กระตุ้น หรือจูงใจให้เกิดแนวคิดกระบวนการที่สร้างสรรค์โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อตอบสนองความต้องการทางจิตใจมักเกิดจากความประทับใจหรือสะเทือนใจต่อสิ่งต่าง ๆ ที่อยู่รอบตัว ช่วยให้มนุษย์เรากระทำการสร้างสรรค์งานได้โดยอิสระ โดยไม่ต้องอาศัยสิ่งจูงใจภายนอกที่จะก่อให้เกิดแรงจูงใจขึ้นภายในจิตใจ เพื่อกระตุ้นให้เกิดการคิดและการกระทำในสิ่งที่พึงประสงค์ และโดยปกติวิสัยของมนุษย์ส่วนใหญ่ไม่ว่าสิ่งที่ตนกระทำนั้นจะยากสักเพียงใดก็พร้อมที่จะฝ่าฟันอุปสรรคทั้งหลายสู่ความสำเร็จที่ต้องการให้จงได้ และพร้อมที่จะเสียสละได้เสมอถ้าจะช่วยนำมาซึ่งผลสำเร็จที่ต้องการนั้นได้จริง ๆ (น้ำทิพย์ วิภาวิน.มปพ.)

เอส.เอส.อนาคามี. (2555) ได้ให้ความหมายของแรงบันดาลใจว่าหมายถึง จุดเริ่มต้นของความปรารถนาพิเศษ ซึ่งอยู่เหนือกว่าความปรารถนาพื้นฐานโดยทั่วไป เพราะแรงบันดาลใจไม่อาจเกิดขึ้นได้บ่อย ๆ แต่มันจะต้องมีจังหวะและสิ่งที่บุคคลเห็นว่าพิเศษที่จะคิดหรือการทำบางสิ่งบางอย่างขึ้นมา ความปรารถนาพื้นฐานทั่วไปนั้นเป็นเรื่องที่เกิดขึ้นได้ในชีวิตประจำวันตลอดเวลา หรืออาจจะเรียกว่าเกิดขึ้นได้ง่าย แต่สำหรับความปรารถนาพิเศษหรือแรงบันดาลใจแล้วมันเป็นเรื่องที่เกิดขึ้นได้ยากกว่า

นอกจากนั้นยังระบุว่า แรงบันดาลใจน่าจะจัดเป็นแรงจูงใจ (Motivation) แต่ว่าตำราและแนวคิดทฤษฎีไม่ได้กล่าวถึงการสร้างแรงจูงใจด้วยการสร้างแรงบันดาลใจ มีเพียงประเด็นภาวะผู้นำที่กล่าวถึงเทคนิคการสร้างแรงจูงใจที่เชื่อมโยงกับเทคนิคการเป็นผู้นำโดยมีหลักคิดว่าการเป็นผู้นำต้องรู้จักการจูงใจคนด้วยวิธีการต่าง ๆ ดังเช่น การอธิบายตามแนวคิดทฤษฎีลำดับขั้นความต้องการของ Maslow ทฤษฎี ERG ของ Clayton Alderfer ทฤษฎีสองปัจจัยของ Herzberg เป็นต้น อย่างไรก็ตามแรงบันดาลใจ อาจไม่เกี่ยวข้องกับความต้องการขั้นใด ๆ ไม่มีสิ่งตอบแทนจากภายนอกมาให้เปรียบเทียบกับความต้องการเพื่อบอกว่าเท่ากับที่คาดหวังหรือน้อยกว่าที่คาดหวัง

ในทางกลับกัน แรงบันดาลใจเกี่ยวข้องกับการที่บุคคลหนึ่งเกิดความรู้สึกประทับใจ เลื่อมใสศรัทธาในคำพูด แง่คิด หรือการกระทำบางอย่างของบุคคลใดบุคคลหนึ่ง จนกระทั่งสามารถมากำกับทัศนคติและพฤติกรรมของตน มีนักวิชาการให้ความหมายของแรงจูงใจภายในดังนี้ อรพินทร์ ชูชม และอัจฉรา สุขารมณ์ (2543) ให้ความหมายว่า แรงจูงใจคือความต้องการและพึงพอใจของบุคคลที่จะแสดงพฤติกรรมต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นและเสาะแสวงหาของตนเองต้องการมีความสามารถต้องการมุ่งมั่นเป็นแรงผลักดันที่จะแสดงพฤติกรรมโดยไม่ต้องอาศัยรางวัลภายนอกหรือกฎเกณฑ์ข้อบังคับ ส่วน สุภากร อิทธิโชติ (2548) ให้ความหมายว่าเป็นพลังที่บุคคลต้องการที่จะกระทำ หรือเรียนรู้จากแรงขับเคลื่อนภายใน ซึ่งเป็นพฤติกรรมตามธรรมชาติของมนุษย์ผลักดันให้บุคคลแสดงพฤติกรรมออกมาเป็นเอกลักษณ์เฉพาะของตน โดยมิได้อาศัยการชักจูงหรือสิ่งเร้าภายนอกซึ่งเป็นแรงที่เกิดจากการขับเคลื่อนจากพลังที่อยู่ภายในของตน ส่วนนักวิชาการต่างประเทศ เช่น Deci & Ryan (1990) อธิบายว่าแรงจูงใจภายในเป็นความต้องการของบุคคลที่ต้องการมีความสามารถต้องการลิขิตตนเอง และต้องการสิ่งที่ท้าทาย พฤติกรรมที่ได้รับการจูงใจเป็นการกระทำด้วยการแสวงหาของตนเองและไม่ต้องการรางวัลที่เป็นวัตถุภายนอกใด ๆ หรือการบังคับ สำหรับขั้นตอนการเกิดแรงจูงใจ พวงเพชร วัชรอยู่ (2541) ได้สรุปกระบวนการของแรงจูงใจ ประกอบด้วย4 ขั้นตอน คือ ขั้นตอนความต้องการ (Need stage) เป็นความต้องการที่เกิดขึ้นเมื่อบุคคลขาดสิ่งจำเป็นต่อร่างกาย ขั้นแรงขับ (Drive stage) เป็นความต้องการต่อจากขั้นแรกที่เป็นตัวกระตุ้นให้เกิดแรงขับ คือเมื่อเกิดความต้องการแล้ว บุคคลจะไม่นิ่งเฉยแต่จะเกิดความกระวนกระวายซึ่งเรียกว่าแรงขับ จากนั้นคือขั้นพฤติกรรม (Behavior stage) เป็นขั้นต่อจากขั้นแรงขับเมื่อเกิดแรงขับแล้วจะเป็นพลังให้แสดงพฤติกรรม และสุดท้ายขั้นลดแรงขับ (Drive reduction stage) เป็นขั้นสุดท้ายที่เกิดขึ้นภายหลังจาก ที่เกิดพฤติกรรมแล้วแรงขับจะลดลง

ด้วยเหตุนี้จึงเป็นความแตกต่างของที่มาของคำสองคำได้อย่างชัดเจน ระหว่าง “แรงจูงใจ” (Motivation) กับคำว่า “แรงบันดาลใจ” (Inspiration) โดยด้านของแรงจูงใจ (Motivation) คืออำนาจรับรู้สิ่งเร้าที่เป็นเงื่อนไขอารมณ์ที่เกิดขึ้นนั้นจะเป็นตัวบงการให้เกิดพฤติกรรมภายนอกต่อไป ส่วนแรงบันดาลใจ คือ อำนาจอันเกิดจากจิตวิญญาณซึ่งเป็นแก่นแท้ของตนเอง โดยใช้เงื่อนไข ภายในจิตใจของตนด้วยตัวเอง ซึ่งเรียกว่า “การสำนึกรู้” (Conscious) สิ่งนี้เป็นตัวกำหนดการกระทำออกมา คิดดีจึงทำสิ่งดี คิดไม่ดีผลการกระทำจึงออกไม่ดีตามความคิด ดังนั้นความคิด

จึงเป็นตัวกำหนดการกระทำ การกระทำกำหนดอุปนิสัย และอุปนิสัยเป็น ตัวกำหนดผลปลายทางในชีวิต "แรงบันดาลใจ" เป็นสิ่งสำคัญเพราะแรงบันดาลใจทำให้เรามีแรงขับเคลื่อน แรงบันดาลใจเป็นขุมพลังที่เป็นจุดแรกเริ่ม และยังคงเป็นเครื่องหล่อเลี้ยงประคับประคองให้เราทำสิ่งนั้นจนสำเร็จลุล่วงไปได้

รูปแบบของแรงบันดาลใจ

Thrash and Elliot (2004) ได้ศึกษา กระบวนการของแรงบันดาลใจซึ่งกระบวนการนี้จะสมบูรณ์ได้ต้องมีองค์ประกอบสำคัญ 2 สิ่ง คือ

1. สิ่งที่กระตุ้นให้เกิดแรงบันดาลใจ

2. สิ่งที่แรงบันดาลใจกระตุ้นให้เกิด

จากสองสิ่งนี้ สิ่งที่สามารถควบคุมได้โดยบุคคลรอบข้าง คือ สิ่งที่กระตุ้นให้เกิดแรงบันดาลใจ เช่น ครูประพฤติตนเพื่อให้เป็นแรงบันดาลใจของนักเรียน ไม่ว่าจะด้วยการกระทำ ของครูเอง หรือกรณีศึกษาที่ครูหยิบยกขึ้นมาเพื่อเสนอแนวคิดใหม่ ๆให้นักเรียน เช่นเดียวกับในงานพิพิธภัณฑ์ก็เช่นกัน การสร้างแรงบันดาลใจถือเป็นหัวใจสำคัญและเป็นคุณค่าหลักที่เจ้าหน้าที่พิพิธภัณฑ์จะต้องช่วยกันสร้างให้เกิดกับผู้ที่เข้ามาเยี่ยมชมโดยเฉพาะอย่างยิ่งกับเยาวชน (Gerrard, Sykora and Jackson, 2017) และแบ่งรูปแบบที่มาแรงบันดาลใจออกได้ดังนี้

แรงบันดาลใจจากเป้าหมาย (Inspiration by Goal)

แต่ละคนจะมีเป้าหมายที่แตกต่างกัน และตั้งเป้าหมายไว้สูงเสมอเพื่อความท้าทายและต้องการไปให้ถึงซึ่งจุดหมายนั้นให้ได้ ขณะที่บางคนตั้งเป้าหมายกลางๆดูความเป็นไปได้ไม่สูงเกินไปไม่ต่ำเกินไปเผื่อสำหรับความไม่สมหวังที่อาจเกิดขึ้น แต่อย่างไรก็ตามไม่ว่าจะตั้งเป้าหมาย

ไว้สูงหรือต่ำเพียงใดหาก สามารถหาแรงบันดาลให้กับตัวเองได้ก็จะเกิดการตามหาจุดมุ่งหมายของตัวเอง คนที่ตั้งไว้สูงอาจต้องใช้ความพยายามทุ่มเทมากกว่าแต่ความสำเร็จที่รออยู่ก็นับเป็นความคุ้มค่าแห่งการรอคอยโดยมีแรงบันดาล ใจคอยกระตุ้นไม่ให้เกิดความท้อแท้

แรงบันดาลใจจากต้นแบบ (Inspiration by Role Model)

การเรียนรู้ที่จะสร้างแรงบันดาลใจจากผลงานของผู้อื่นที่ประสบความสำเร็จโดยไม่คิดที่จะลอกเลียนแบบคือการใช้แรงบันดาลใจที่ดีที่สุด แรงบันดาลใจส่วนใหญ่เกิดมาจากมีต้นแบบเป็นบุคคลผู้เหล่านั้น มักเป็นบุคคลที่มีลักษณะพิเศษแตกต่างจากบุคคลทั่ว ๆไป เป็นต้นว่าเป็นคนที่มีจินตนาการกว้างไกล เป็นคนมีความคิดฝัน ไม่ใช่เพ้อฝัน เป็นคนชอบประดิษฐ์คิดค้น เป็นคนชอบอ่านหนังสือ ชอบศึกษาค้นคว้า อาจจะมีความคิดเห็นที่ไม่อาจสื่อให้คนทั่ว ๆไปเข้าใจได้ง่าย ในบางโอกาส บุคคลเหล่านี้ก่อให้เกิดความศรัทธาเชื่อถือ ความรู้สึกดังกล่าวย่อมพัฒนาออกมาเป็นความรู้สึกที่ต้องการยึดถือไว้เป็นแบบอย่างซึ่งอาจเกิดขึ้นได้จากความรู้สึกที่มีต่อประสบการณ์ที่ได้รับ แล้วแต่ว่าจะเกิดขึ้นจากการรับรู้ข่าวสารการเข้าไปมีส่วนร่วมการปฏิสัมพันธ์ไม่ว่าจะเป็นทางตรงหรือ ทางอ้อมก็ตามแรงบันดาลใจจากต้นแบบย่อมมีผลต่อการใช้ชีวิตการเลือกทางเดินให้กับชีวิตทัศนคติ มุมมองความคิดรวมถึงการตัดสินใจจากเรื่องต่าง ๆในทิศทางที่สอดคล้องกับต้นแบบ สำหรับต้นแบบทางการศึกษา การนำตัวอย่างของรุ่นพี่ที่ประสบความสำเร็จมาเป็นต้นแบบจากกระบวนการเรียนเพื่อให้นักศึกษากำหนดเป้าหมายความสำเร็จ เพื่อให้นักศึกษาพยามยามไปให้ถึงเป้าหมายว่าจะเรียนจบและประสบความสำเร็จในชีวิตยังไงถึงแม้มีอุปสรรคจะสามารถผ่านไปได้เช่นไร เป็นต้น

แรงบันดาลใจจากแรงกระตุ้น (Inspiration by Motivation)

Bass & Avolio (1994) พูดถึงแรงบันดาลใจว่าเป็นองค์ประกอบพฤติกรรมเฉพาะ 4 ประการ หรือเรียกว่า “4I” (Four I’s) ซึ่งแรงบันดาลใจ (Inspiration Motivation: IM) หมายถึง การที่ผู้นำแสดงออกในทางที่จูงใจและดลใจให้ผู้ตามด้วยการเสริมสร้างแรงจูงใจภายในให้กับผู้ตามด้วยการให้ความท้าทายในเรื่องงาน แสดงออกถึงการกระตือรือร้น ความรู้สึกทางบวกและมองโลกในแง่ดี ผู้นำจะสร้างและสื่อความหวังและวิสัยทัศน์ร่วมกันกับผู้ตาม ซึ่งจะช่วยให้ผู้ตามมองข้ามผลประโยชน์ส่วนตน เพื่อพัฒนาเป็นความผูกพันต่อเป้าหมายระยะยาว ผู้นำแบบนี้จะมีลักษณะการติดต่อสื่อสารที่ดึงดูดใจให้สามารถประสบความสำเร็จตามเป้าหมายได้ ความหมาย

ของแรงบันดาลใจตามแนวคิดของ Bass & Avolio นั้นหมายถึง การจูงใจการดลใจผู้ตามด้วยการเสริมสร้างแรงจูงใจภายในให้กับผู้ตามด้วยการมีแรงกระตุ้นจากความคาดหวังและเป้าหมาย

แรงบันดาลใจที่เกิดขึ้นจากการขับเคลื่อน (Inspiration by Dynamic)

เป็นแรงบันดาลใจที่เกิดขึ้นโดยธรรมชาติแล้วแต่จังหวะของช่วงการใช้ชีวิตว่าในช่วงนั้นจะพบเจอกับอะไรที่จะส่งผลและมีอิทธิพลในช่วงเวลานั้น แรงบันดาลใจที่เกิดจาการขับเคลื่อนนี้อาจจะมีการเปลี่ยนแปลงได้บ่อย นอกจากนี้ เอส.เอส.อนาคามี (2555) ได้กล่าวถึงสาเหตุสำคัญที่ทำให้มนุษย์เกิดแรงบันดาลใจจนสามารถนำไปสู่การสร้างสรรค์เรื่องต่าง ๆได้อย่างมีทรงพลังมีอยู่หลายสาเหตุโดยแบ่งเป็น สาเหตุภายในและสาเหตุภายนอก

สาเหตุแห่งแรงบันดาลใจภายใน คือ สาเหตุจากจิตใจส่วนลึกของมนุษย์ สามารถเกิดขึ้นได้จาก 2 สาเหตุ สาเหตุแรกคือเกิดขึ้นจากความฝังใจถึงบางเรื่องและได้กลายเป็นแรงบันดาลที่พยายามกระทำให้สำเร็จซึ่งอาจจะเรียกว่าเป็นอุดมการณ์ก็ได้ ตัวอย่างเช่นแรงบันดาลใจที่เกิดจากความไม่พอใจจากการได้เห็นสิ่งที่ไม่พึงพอใจ ทำให้บุคคลหนึ่ง ๆ ปรารถนาที่จะทำสิ่งนั้นให้ดีขึ้น ดังตัวอย่างที่ ยงยุทธ คะสาวงศ์ (2558) ได้หยิบยกไว้ คือ กรณีโค้ชเจาะที่มีความมุ่งมั่นพัฒนาทีมปั่นจักรยาน เพราะตนเองเคยประสบความเลวร้ายในชีวิตวัยรุ่นที่ไม่ได้รับการดูแลเอาใจใส่ เป็นต้น และอีกหนึ่งสาเหตุนั่นคือการฉุกคิด ซึ่งการฉุกคิดนี้เป็นสภาวะทางความคิดที่เกิดขึ้นอย่างฉับพลันทันที สภาวะเหล่านี้ต้องอาศัยพรสวรรค์หรืออัจฉริยะภาพจากธรรมชาติดั้งเดิมของแต่ละบุคคล การฉุกคิดนี้มักจะเกิดขึ้นกับการแต่งเพลง ชื่อของบทประพันธ์ (หนังสือ) หรือเรื่องที่มีเนื้อหาขนาดสั้น เพราะมันต้องอาศัยความรวดเร็วหรือฉับพลันทันที

สาเหตุแห่งแรงบันดาลใจภายนอก คือ เกิดจากสภาพแวดล้อมทางภายนอก ซึ่งไปส่งผลกระทบหรือสะเทือนทางความคิด จิตใจ จนก่อให้เกิดความคิด สร้างสรรค์บางอย่างขึ้นมาได้ ไม่ใช่แค่การเฝ้ามองหรือชื่นชอบเหมือนกับคนทั่ว ๆไป นั่นก็คือคือสภาพแวดล้อมทางธรรมชาติ หากจะมีกระบวนการใดที่จะสามารถช่วยกระตุ้นให้มนุษย์เกิด ความคิดสร้างสรรค์เรื่องต่าง ๆได้อย่างมีความกลมกลืนกับชีวิตของมนุษย์มากที่สุด กระบวนการนั้นก็คือกระบวนการแห่งธรรมชาตินั่นเอง บ่อยครั้งเหล่านักคิด, นักเขียน, ศิลปิน ฯลฯ มักจะ นิยมไปตามภูเขา, ทะเล, น้ำตก

ฯลฯ เพื่อค้นหาสิ่งที่จะมาช่วยกระตุ้นแรงบันดาลใจของตนให้เกิดขึ้น สภาพแวดล้อมทางสังคมปัจจุบันนี้มีส่วนกระตุ้นแรงบันดาลใจให้มนุษย์เกิดความคิดสร้างสรรค์ อาทิเช่น สภาพของสงคราม สภาพของ ความยากจน และการได้เห็นแบบอย่างจากผู้อื่น ซึ่งบุคคลหนึ่งอาจจะมีโอกาสได้พบเห็นตัวอย่างจากคนที่เคยประสบความสำเร็จในการดำรงชีวิตหรือเคยสร้างสรรค์สิ่งดี ๆ เอาไว้แก่สังคมจะเกิดแรงบันดาลใจที่ปรารถนาจะกระทำได้เช่นนั้นบ้างแต่ว่าการกระทำตามแรงบันดาลใจนั้นจะต้องไม่ใช่เป็นการลอกเลียนแบบ เพียงแต่ตัวอย่างหรือแบบอย่างจากคนอื่น อาจจะเป็นจุดเริ่มต้นให้เกิดความสนใจเป็น พิเศษเท่านั้น แต่ผู้สร้างสรรค์ที่แท้จริงจะต้องมีวิธีการและจุดมุ่งหมายของตนเองเป็นประการสำคัญ

การสร้างแรงบันดาลใจ

วิธีสร้างแรงบันดาล ใจ

- รับฟังความคิดเห็นและตระหนักถึงคุณค่าของบุคคล (Appeal to the person’s ideals and values)
- เชื่อมโยงสิ่งต้องการให้เข้ากับภาพลักษณ์ของบุคคล (Link the request to the person’s self-image)
- เชื่อมโยงสิ่งที่ต้องการให้เข้ากับวิสัยทัศน์ที่ชัดเจน (Link the request to the clear and appealing vision) พยายามนำเสนอการเปลี่ยนแปลงและนวัตกรรมที่จะประสบความสำเร็จ

- ใช้การตื่นเต้นเร้าใจ ใช้แสดงออกทางการพูด (Use a dramatic, expressive of speaking) การแสดงออกทางคำพูดจะช่วยเพิ่มความรู้สึกด้านอารมณ์
- ใช้คำพูดที่เป็นบวก มองโลกในแง่ดี (Use positive, optimistic language) ความเชื่อมั่นและมองโลกในแง่ดีเกี่ยวกับการเปลี่ยนแปลงนั้น

นอกจากวิธีการสร้างแรงบันดาลใจข้างต้น การสร้างแรงบันดาลใจยังสามารถสร้างได้จาก

มีความเชื่อมั่นในตนเอง

บุคคลต้องเชื่อมั่นในตนเองว่าผลสำเร็จที่ต้องการจะได้รับจากการคิดหรือจากการกระทำนั้นสามารถพิชิตมันได้อย่างแน่นอน โดยต้องไม่มีความวิตกกังวล ความลังเลใจ ความสับสนสงสัย และความไม่มั่นใจในตนเองเข้ามาสอดแทรกในระหว่างการคิดหรือในขณะที่กำลังลงมือกระทำสิ่งนั้นอยู่โดยเด็ดขาด

ความมุ่งมั่นในการลงมือทำ

เมื่อมีความเชื่อมั่นในตนเองสูงจนเป็นที่น่าพอใจได้แล้วก่อนที่จะก้าวสู่ขั้นที่สองคือ “ความมุ่งมั่น” ความมุ่งมั่น หมายถึง ความตั้งใจล้นเปี่ยมที่จะกระทำสิ่งใด ๆ ให้บรรลุผลสำเร็จให้จงได้ ไม่ว่าจะต้องทุ่มเทแรงกายแรงใจ และกำลังสติปัญญามากน้อยแค่ไหน

ความมีศรัทธาในผลสำเร็จที่มุ่งหวัง

ความมีศรัทธาในผลสำเร็จที่มุ่งหวัง หมายถึง การมองเห็นความสำเร็จที่จะได้จากการกระทำที่มีคุณค่าสูงสุดและมีความรู้สึกว่ามันเป็นสิ่งที่น่าท้าทายที่สุดในชีวิต และจะต้องมีสักวันนึงที่กระทำได้สำเร็จ

จึงไม่น่าแปลกใจว่า ผู้ที่สร้างแรงบันดาลใจให้แก่คน ได้มากมาย มักจะเป็นนักปรัชญาอ่านมาก รู้มาก สังเกตละเอียดถี่ถ้วน สร้างแง่คิดที่หลายคนมองไม่เห็น มีความลึกซึ้งในการเข้าใจสิ่งต่าง ๆ มากกว่าที่คนอื่นเข้าใจ ความสามารถเช่นนี้บางคนอาจได้รับการปลูกฝัง หรือถ่ายทอด

จากครอบครัวทำให้มีความสามารถนี้มาตั้งแต่วัยเด็ก และก็มีบางคนที่มาฝึกฝนเมื่อโตขึ้นแล้ว ซึ่งไม่ว่า ความสามารถเช่นนี้จะเกิดขึ้นเมื่อใดก็สามารถสรุปได้อย่างเดียวกันว่า การคิด และการมองในเชิงปรัชญาเป็นสิ่งที่ ฝึกฝนได้ นอกจากนี้ยังจะเห็นได้ว่าคนที่จะสร้างแรงบันดาลใจให้ผู้อื่นนั้นต้องรู้จักเปิดใจรับแรงบันดาลใจจากสิ่งต่าง ๆ ที่ผ่านเข้ามามองหาบทเรียนและปรัชญาจากสิ่งต่าง ๆที่ได้รู้ ได้เห็น ได้ยิน และได้สัมผัส

ถ่ายทอดแรงบันดาลใจ

การถ่ายทอดแรงบันดาลใจ เป็นสิ่งสำคัญอีกประการหนึ่งเหมือนกับเรื่องราวสนุกๆ หลายๆ เรื่องที่เมื่อคนถ่ายทอดไม่เก่งแล้ว กลายเป็นเรื่องไม่สนุก เรื่องขำขันเรื่องเดียวกันแต่ละคนสามารถถ่ายทอดให้คนขบขันได้ไม่เท่ากัน การถ่ายทอดแรงบันดาลใจอาศัยการเล่าเรื่องราวเป็นสำคัญ ผู้ถ่ายทอดแรงบันดาลใจจึงต้องเป็นนักสื่อสารที่มีความสามารถ กิจกรรมหนึ่งที่คนเป็นผู้นำหรือหัวหน้าต้องทำอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้คือ การพูดในที่ประชุม ตามวาระและโอกาสต่าง ๆ มีคนฟังมากบ้างน้อยบ้าง ผู้นำหลายคนอาจรู้สึกภูมิใจในตนเองที่เป็นศูนย์กลางของความสนใจ และอาจมีบางคนที่ไม่ชอบพูดต่อหน้าคนมากมายจนเกิดอาการตกประหม่า แต่คงมีไม่กี่คนที่จะคิดว่าโอกาสเพียง 5 นาที 20 นาทีหรือครึ่งชั่วโมงนี้เป็นโอกาสทองในการสร้างแรงบันดาลใจให้แก่คนที่กำลังฟังอยู่ ทำให้หลายคนรู้สึกว่าไม่ต้องเตรียมตัวอะไร เพียงแต่อ่านตามข้อความที่เป็นแบบฟอร์มไว้ ซึ่งเหตุการณ์เหล่านี้ก่อให้เกิดการเสียเวลา ทั้งคนอ่าน และคนฟัง โอกาสทองในการสร้างแรงบันดาลใจนี้ผู้ถ่ายทอดต้องเริ่มที่ความตั้งใจของตนเองก่อนว่า จะสร้างแรงบันดาลใจให้เกิดแก่ผู้ฟังและต้องดูด้วยว่าโอกาสนั้นเหมาะแก่การสร้างแรงบันดาลใจหรือไม่ และเรื่องอะไรจากนั้นต้องเข้าใจลักษณะธรรมชาติของผู้ฟัง เพื่อสามารถยกตัวอย่างหรือเรื่องราวที่คนเหล่านั้นเข้าใจและคุ้นเคย แล้วจึงออกแบบเนื้อหาในใจว่าจะเริ่มอย่างไร จะต่ออย่างไร จะลงท้ายอย่างไร และต้องมีเทคนิคในการโน้มน้าวจิตใจที่ดี เลือกใช้คำ และสร้างบทสรุปที่มั่นใจว่าจะทำให้คนครุ่นคิด ติดตาม ซึ่งการครุ่นคิดติดตามนี้เองจะทำให้สิ่งที่ถ่ายทอดก้องอยู่ในความคิด ติดอยู่ในใจตลอดเวลา จนกลายเป็นแรงบันดาลใจในที่สุด สิ่งหนึ่งที่ปฏิเสธไม่ได้ในการสร้างแรงบันดาลใจ

คือ การที่ตัวผู้นำ หรือหัวหน้าต้องเป็นแบบอย่างที่ดี ทั้งความคิด แนวทางการดำเนินชีวิตและการทำงานโดยอาจไม่ต้องบอกเล่าเรื่องราวของตนเองด้วยซ้ำไปเพียงแค่ปรากฏตัวดำเนินชีวิตประจำวัน หรือทำงานตามปกติของตนเอง บุคคลเช่นนี้ก็สามารถสร้างแรงบันดาลใจให้แก่ผู้คนได้แล้ว

แรงบันดาลใจและกระบวนการคิดเชิงศิลปะ

ผู้สร้างงานศิลปะหรือศิลปินอาจจะกำหนดแบ่งเรียกออกไปตามลักษณะงานที่สร้าง โดยมีชื่อเรียกที่ต่างกัน คือ

จิตรกร หมายถึง การเรียกศิลปินผู้สร้างสรรค์งานจิตรกรรม

ประติมากร หมายถึง การเรียกศิลปินผู้สร้างสรรค์งานประติมากรรม

สถาปนิก หมายถึง การเรียกศิลปินผู้สร้างสรรค์สถาปัตยกรรม

นอกนั้นการสร้างสรรค์ศิลปะลักษณะอื่น ๆ มักจะเรียกผู้สร้างสรรค์ว่าเป็นศิลปินแทบทั้งสิ้น การที่ศิลปินจะสร้างงานศิลปะขึ้นมา ย่อมต้องมีกระบวนการของพฤติกรรมในการสร้างงานศิลปะ ดังนี้

ที่มาของการสร้างงานศิลปะ

สาเหตุหรือที่มาที่ศิลปินในการสร้างงานศิลปะ ย่อมแตกต่างกันออกไปสุดแท้แต่ผู้สร้างงานนั้นจะให้ความกระจ่างเหตุที่สร้างอาจเพราะอยู่ว่าง ไม่รู้จะทำอะไร อาจสร้างเพราะใจรัก เพื่อความเพลิดเพลิน เพื่อขาย เพื่อสะท้อนสภาพสังคม อาจเพื่อบันทึกสภาพเหตุการณ์ หรือความทรงจำที่ประทับใจ หรืออาจเพราะแรงกดดันที่ต้องการ หาทางระบายอารมณ์ และเหตุผลอื่น ๆ อันเป็นสาเหตุผลักดันให้สร้างงานนั้น ๆออกมา สำหรับจุดมุ่งหมายในการสร้างงานศิลปะการสร้างงานศิลปะแต่ละครั้ง ศิลปินย่อมตั้งจุดประสงค์ในการถ่ายทอดสร้างสรรค์ไว้ทุกครั้ง

นอกเหนือจากการให้ผู้ดูชื่นชมความสวยงามตามแทนทางศิลปะแล้ว ศิลปินย่อมต้องการ ให้ผู้ดูได้รับรู้เนื้อหาเรื่องราว ความสนุกเพลิดเพลิน ความซาบซึ้ง ฯลฯ จากการรับรู้ ในผลงานที่สร้างสรรค์ขึ้น สุดแต่ศิลปินจะวางจุดมุ่งหมายไว้ซึ่งการรับรู้จุดประสงค์หรือเป้าหมายของศิลปินนี้ ย่อมทำให้สามารถวางแนวทางในการรับรู้ให้สอดคล้องกับการถ่ายทอดสร้างสรรค์ จากสื่อสร้างสรรค์แต่ละชิ้นและในการสร้างงานศิลปะมีรูปแบบที่หลากหลายมีทั้งที่เป็นรูปธรรม กึ่งนามธรรม และที่เป็นนามธรรม ในกรณีรูปแบบที่เป็นรูปธรรมหรือกึ่งนามธรรมผู้ดูยังพอจับใจความตีความหมายได้ว่าเป็นอะไร หมายถึงอะไร ฯลฯ แต่ในกรณีที่รูปแบบเป็นนามธรรมอาจจะยากต่อการคาดเดาหรือตีความในการทำความเข้าใจงานศิลปะรูปแบบนี้อาจจะศึกษาจากคำอธิบายการให้ความหมายการชี้แนะจากตัวศิลปินเอง

แรงบันดาลใจของการสร้างงานศิลปะ

พฤติกรรมการแสดงออกของมนุษย์แต่ละครั้งย่อมต้องได้รับการกระตุ้นจากสิ่งเร้าหรือแรงบันดาลใจ ซึ่งแรงบันดาลใจและกระบวนการคิดเชิงศิลปะนี้แบ่งออกเป็น 2 ประเภทดังนี้

แรงบันดาลใจภายนอก ได้แก่ สรรพสิ่งที่เป็นสภาพแวดล้อมรอบ ๆ ตัวศิลปินอันอาจได้แก่ คน สัตว์ ทิวทัศน์ สิ่งของ ขนบธรรมเนียมประเพณี เช่น ธรรมชาติที่งดงาม ความยากจน ความทารุณโหดร้าย การกดขี่ข่มเหง เป็นต้น แล้วเกิดความสะเทือนใจต่อแรงบันดาลใจนั้นก่อให้เกิดความรู้สึกและจินตนาการขึ้นและถ่ายทอดความรู้สึกนั้นออกมา เป็นผลงานศิลปะ ฯลฯ ที่ล้วนสามารถกระตุ้นให้เกิดแรงบันดาล ใจได้ทั้งสิ้น

แรงบันดาลใจภายใน ได้แก่ อารมณ์ ความรู้สึกนึกคิด ความต้องการ ความเจ็บปวด สภาพจิตสำนึกและจิตใต้สำนึก ฯลฯ ที่เกิดขึ้นภายในตัวศิลปินเองเมื่อเกิดขึ้นแล้ว ศิลปินจะรีบบันทึกแนวคิดนั้นเป็นผลงานศิลปะทันที หรือเกิดจากการสั่งสมประสบการณ์ในเรื่องนั้น ๆ มานานจนกระทั่งเกิดจินตนาการ และถ่ายทอดจินตนาการนั้นนั้นออกมาเป็นผลงานศิลปะ

ประวัติความเป็นมาของศิลปินที่มีชื่อเสียง

ศิลปินผู้สร้างงานวิจิตรศิลป์

งานวิจิตรศิลป์เป็นงานศิลปะที่สร้างขึ้นเพื่อเน้นความงาม การถ่ายทอดอารมณ์ การสื่อสารด้วยการมองเห็น งานวิจิตรศิลป์มีตั้งแต่ภาพวาด งานประติมากรรม งานสถาปัตยกรรม จนกระทั่งงานวรรณกรรม ศิลปินที่นำมายกตัวอย่างดังต่อไปนี้คือการส่งต่อแรงบันดาลใจในรูปแบบเดียวกัน

แอนดี้ โกลสเวอร์ตี้ (Andy Goldsworthy)

งานศิลปะของ แอนดี้ โกลสเวอร์ตี้ (Andy Goldsworthy) มีเอกลักษณ์ คือ การถูกสรรค์สร้างมาจากวัสดุธรรมชาติ เช่น หิน ใบไม้ กิ่งไม้ ตลอดจนน้ำแข็ง และหิมะ ถือเป็นการนำวัสดุอุปกรณ์ที่มีอย่อย่างจำกัดในป่ามาสร้างความแปลกใหม่ (Atkinson, 2014) ซึ่งทำให้ผู้เขียนคิดถึงงานสร้างฉากภาพยนตร์และการวางโครงเรื่อง ใช่ว่าภาพยนตร์ทุกเรื่องจะมีงบประมาณการสร้างมหาศาลแต่หน้าที่ของผู้ผลิตภาพยนตร์ คือ การทำให้ข้อจำกัดนี้มีความแปลกใหม่ น่าสนใจด้วย ธรรมชาติของงานศิลปะของ แอนดี้ โกลสเวอร์ตี้ (Andy Goldsworthy) “เวลา” จึงกลายเป็นส่วนสำคัญเพราะเป็นสิ่งที่ทำให้งานศิลปะของเขาเปลี่ยนไปงานศิลปะของแอนดี้ โกลสเวอร์ตี้ (Andy Goldsworthy) มีความกลมกลืนกับธรรมชาติและเวลา เวลาถือเป็นส่วนหนึ่งของธรรมชาติ และเป็นสิ่งที่กระทำต่องานศิลปะ (Greene, 2016) เช่น ใบไม้ ที่นำมาสร้างงานศิลปะเกิดเปลี่ยนสี หิมะละลายและกระแสน้ำพัดพางานศิลปะไป เป็นต้น ความคงทนถาวรของงานของศิลปินผู้นี้จึงไม่มี หากจะมีก็สามารถเก็บไว้เพียงในภาพถ่าย เมื่อเปรียบเทียบกับงานสร้างสรรค์สื่อทางนิเทศศาสตร์แล้ว ผู้เขียนพบว่ามีลักษณะคล้ายคลึงกัน คือ การเก็บผลงานด้วยโสตทัศนวัสดุ สื่อบันทึกภาพและเสียง ส่วนการแสดงโดยมนุษย์ เครื่องแต่งกาย และอุปกรณ์ประกอบการถ่ายทำนั้น บ้างอาจถูกเก็บไว้บ้างอาจกระจัดกระจายสูญหายบ้าง ถูกสร้างจากโฟมซึ่งแตกหักง่าย และมีลักษณะชั่วคราวมากกว่าลักษณะถาวรการบันทึกภาพและเสียงจะทำให้สื่อที่ถูกสร้างนั้นไม่เลือนไปตามกาลเวลา ผู้จัดงานการรณรงค์ การขาย การจัดบูทก็เช่นกัน สิ่งต่าง ๆ ที่ถูกจัดขึ้นล้วนเป็นสิ่งชั่วคราวแต่เน้นการสร้างความประทับใจแก่ประชาชนผู้พบเห็นนอกจากนี้การจัดบูทยังต้องคำนึงถึง

สภาพแวดล้อมการสร้างความกลมกลืนกับสังคม และกลุ่มเป้าหมายในสถานที่นั้น ๆ ดังนั้นแล้วจึงสามารถกล่าวได้ว่าผลงานของแอนดี้ โกลสเวอร์ตี้ (Andy Goldsworthy) และสุนทรียภาพของงานที่เกิดขึ้นชั่วคราวและสูญสิ้นไปตามกาลเวลาสามารถทำให้ผู้ผลิตสื่อ และนักศึกษาที่เรียนนิเทศศาสตร์ได้ตระหนักถึงธรรมชาติของผลงานที่ตนได้สร้าง เข้าใจถึงกระแส ที่โด่งดังและดับไป เข้าใจถึงสิ่งต่าง ๆ ที่ใช้ในการถ่ายทำและจัดบูทว่าถูกสร้างมาและท้ายที่สุดอาจต้องทิ้งไป แต่อย่างไรก็ตามคุณค่าของงานและความประทับใจก็สามารถถูกบันทึกไว้ด้วยกล้องถ่ายภาพและวิดีโอ ผู้ชมงานศิลปะบางท่านมองว่างานของ แอนดี้ โกลสเวอร์ตี้ (Andy Goldsworthy) คล้ายกับการประดิษฐ์สิ่งของโดยเด็กเล็ก มุมมองนี้รวมกับการที่เวลาเป็นสิ่งสำคัญในการเปลี่ยนแปลงผลงานศิลปะของเขาอาจเป็นสาเหตุให้ผลงานของแอนดี้ โกลสเวอร์ตี้(Andy Goldsworthy) ถูกใช้เป็นปกของหนังสือการเลี้ยงดูบุตรบุญธรรมที่เขียนโดย Richardson, Peacock, Brown, Fuller, Smart and Williams (2015) นอกจากนี้ลักษณะการสร้างสรรค์ผลงานของ Andy Goldsworthy ยังเป็นหนึ่งในหลักสูตรที่ครูจะได้อบรมเพื่อออกไปสอนนักเรียนให้เรียนรู้จากธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมอีกด้วย (Murphy, 2017)

เคนเนท สเนลสัน (Kenneth Snelson)

เคนเนท สเนลสัน (Kenneth Snelson) ผู้นี้เคยทำงานในสายงานด้านนิเทศศาสตร์ เดิมทีเขาทำงานในกองถ่ายทำหน้าที่ถ่ายวิดีโอภาพยนตร์สารคดีโดยทำงานเพียง 2 - 3 ครั้ง ต่อเดือนทำให้เขามีเวลาว่างมากมายจนคิดสร้างสรรค์งานศิลปะด้วยหลักการทางวิทยาศาสตร์ คือ แรงตึงเชือก (Tensegrity) (Snelson, 2012) ลักษณะงานของเขาคือท่อนเหล็กถูกยึดด้วยสลิงโดยท่อนเหล็กแต่ละท่อนจะไม่สัมผัสกัน หากแต่ลอยอยู่ในอากาศได้เพราะแรงตึงเชือกทำให้ ผู้เขียนคิดถึงการใช้ลวดสลิงในการทำแอนิเมชัน Stop Motion หรือการถ่ายทำภาพยนตร์ ซึ่งหากต้องการให้วัตถุที่ถูกทำให้ลอยกลางอากาศได้เสถียรขึ้น ควรใช้ลวดสลิงมากกว่า 1 เส้น คือการขึงไม้รูปตัว X ให้ลอยอยู่กลางอากาศโดยใช้แรงตึงเชือกที่ขึงมาจากตัว X ตัวอื่น ๆ ผลงานแรงตึงเชือกของเขามีชื่อเสียงโด่งดังจนทำให้อาจารย์จาก Cooper Union วิทยาลัยที่มีชื่อเสียงด้านการสอนสถาปัตยกรรม ได้พานักศึกษามาดูงานที่อพาร์ทเม้นท์ของเขา (Snelson, 2012) หลังจาก Snelson ศึกษาแรงตึงเชือกอย่างถ่องแท้แล้วเขาไม่หยุดที่จะคิดค้นสิ่งใหม่ ๆ ต่อไป ในปี 1978 สเนลสัน (Snelson) ได้จดสิทธิบัตร

การสร้างโมเดลที่เลียนแบบโครงสร้าง ของอะตอมทางเคมี เขาใช้พลังงานไฟฟ้ากับแม่เหล็กวงแหวน ทำให้สามารถรักษาวัตถุให้ลอยอยู่กลางอากาศที่ตำแหน่งเดิมได้นี่เป็นการพัฒนาจากเดิมที่เขาทำให้วัตถุลอยกลางอากาศโดยใช้เส้นลวดสลิงมาเป็นพลังแม่เหล็ก (Snelson, 1978) สิ่งเหล่านี้ดูเหมือนเป็นสิ่งใหม่ที่ผู้คนพบในภาพยนตร์แนววิทยาศาสตร์ แต่แท้ที่จริงแล้วหลักการนี้ได้ถูกจดสิทธิบัตรมาหลายทศวรรษแล้ว หลังจากนั้นสเนลสัน (Snelson) ได้นำสิ่งประดิษฐ์ของเขามาใช้ให้เกิดประโยชน์ในชีวิตจริงโดยสร้างแบบจำลองทางสถาปัตยกรรมการสร้างอาคารโดยไม่ใช้ตะปู เขากำหนดให้ ชิ้นส่วนของอาคารทุกชิ้นเป็นแม่เหล็ก มีขั้วเหนือ ขั้วใต้ ตั้งแต่ผนัง พื้น คาน และหลังคา การวางแผนก่อสร้างต้องคำนึงถึงขั้วแม่เหล็กเสมอโดยขั้วเหนือและใต้จะต้องติดกัน ห้ามมิให้มีการผลักกันในอาคาร (Snelson, 2000) ผลงานช่วงท้ายของชีวิตเขา คือ การศึกษาฟันเฟืองแม่เหล็ก และโครงสร้างอาคาร ที่ได้มาจากการสานกันของโครงสร้าง เหมือนเป็นแนวคิดการสร้างอาคารโดยใช้การสานกันแบบ เครื่องจักสานหรือหวาย ผลงานทั้งสองแนวคิดนี้ได้ถูกนำมาอธิบายการสร้างด้วยแอนิเมชัน 3 มิติ และแสดงอยู่บนเว็บไซต์ของเขา (Snelson, 2011) จนถึงตอนปี 2560 ที่ผ่านมาจะเห็นได้ว่า ผู้มีปัญญา จะพยายามพัฒนาตนเองอยู่ตลอดเวลา เมื่อศึกษาเรื่องหนึ่งและพัฒนามันจนถึงขีดสุดแล้วก็จะ พัฒนาเรื่องใหม่ ๆ ต่อไป การกระทำลักษณะนี้สามารถเทียบได้กับงานด้านนิเทศศาสตร์ เช่น การตลาดที่มีการคิดค้นผลิตภัณฑ์ใหม่เพื่อเสริมต่อวงจรชีวิตของผลิตภัณฑ์ (Product Life Cycle) ให้เดินหน้าต่อไป หรือการพัฒนาแนวคิดการสร้างภาพยนตร์ของผู้ผลิตและผู้กำกับ เช่น คริสโตเฟอร์ โนแลน (Christopher Nolan) ที่ประสบความสำเร็จจากการสร้างภาพยนตร์ที่ทำเงินมหาศาลแล้ว ต่อมาได้รับการว่าจ้างให้กำกับภาพยนตร์สารคดี ซึ่งมีผลทำให้เกิดเป็นการพัฒนา รูปแบบภาพยนตร์ที่ตนสร้างอย่างที่เห็นในภาพยนตร์เรื่อง Dunkirk ซึ่งเข้าฉายในปี ค.ศ. 2017 การพัฒนาตนเพียงอย่างเดียวนั้นยังไม่พอ ผู้ผลิตสื่อทางนิเทศศาสตร์ควรที่จะคำนึงถึงสังคมเช่น การผลิตสื่อในเชิงสร้างสรรค์ สอดแทรกคำสอน ส่งเสริมให้ผู้ชมเห็นคุณค่าของความเป็นมนุษย์ เป็นต้น สำหรับ Snelson ถึงแม้ว่าเขาจะทำงานด้านนิเทศศาสตร์เพียงช่วงสั้น ๆ เท่านั้น เขาต้องการให้ผลงานสิ่งประดิษฐ์ของเขาเป็นประโยชน์ต่อสังคม เขาจึงเขียนแบบและบรรยาย ทำเอกสารขึ้นเพื่อยื่นจดสิทธิบัตร Snelson, (2012) ได้กล่าวว่าการจดสิทธิบัตรของเขา มีขึ้นเพื่อป้องกันมิให้ผู้อื่นนำไปจดสิทธิบัตรแทนและคิดเรียกร้องเงินจากศิลปินผู้ที่ได้รับ แรงบันดาลใจจากงานเหล่านี้ เพราะ Snelson มิได้หวังกำไรด้วยการค้าใด ๆ จากสิทธิบัตรที่เขามีอยู่

ผลงานการสร้างสรรค์ของ Snelson คือการหลอมรวมเป็นหนึ่งเดียวกันของ วิทยาศาสตร์และงานศิลปะ ทั้งสองสิ่งนี้สามารถเติมเต็มซึ่งกันและกัน Snelson ต้องการที่จะให้ข้อคิดกับนักออกแบบ นักวิทยาศาสตร์ และวิศวกรว่าการนำศิลปะและวิทยาศาสตร์มาใช้ ด้วยกันนั้นควรจะทำมากกว่าการนำศิลปะ มาตกแต่งเปลือกนอกของเครื่องจักรกล Root-Bernstein (Siler, Brown and Snelson, 2011) ดังที่การสร้างสรรค์สื่อทางนิเทศศาสตร์ที่อาจถูกมองว่าเป็น ศิลปะแขนงหนึ่ง แต่ศิลปะแขนงนี้ได้รวมทักษะการสื่อสาร การศึกษาข้อมูลและข่าว จินตนาการ ทักษะการใช้เครื่องมือ การทำงานร่วมกันของฝ่ายต่าง ๆ ฝีมือการเขียนบทการแสดงออก ตลอดจนทักษะการคิดวิเคราะห์

ลีโอนาโด ดา วินชี (Leonardo Da Vinci)

หากกล่าวถึง ดา วินชี (Da Vinci) ในมุมมองของคนทั่วไปนั้น เขาคือศิลปิน และเคยเป็นแรงบันดาลใจใหแก่ผู้กำกับภาพยนตร์อย่างที่เห็นในเรื่อง The Da Vinci Code ซึ่งเข้าฉายในปี ค.ศ. 2006 เทศกาลประกวดภาพยนตร์นานาชาติ Da Vinci International Film Festival (DIFF) และยังเป็นชื่อของโปรแกรมปรับแต่งวิดีโอ คือ Da Vinci Resolve แต่แท้ที่จริงแล้ว เขาเป็นมากกว่าศิลปิน เขาเคยทำงานร่วมกับวิศวกร สถาปนิก และประติมากร เขาเคยมีประสบการณ์ผ่าศพเพื่อ การศึกษา เพราะเป็นเพื่อนกับ Marcantonio della Torre ซึ่งเป็นศาสตราจารย์ด้านกายวิภาค ที่ University of Pavia ในเมืองมิลาน ดา วินชี (Da Vinci) เป็นคนแรกที่เข้าใจว่า หัวใจเป็นกล้ามเนื้อ ใช้สูบฉีดเลือด เส้นเลือดจะมีขนาดใหญ่เมื่อใกล้หัวใจ และจะเล็กลงเมื่อไกลหัวใจ ในยุคนั้นความรู้ ด้านกายวิภาคยังไม่กระจ่างชัด ภาพวาดของ ดา วินชี (Da Vinci) เป็นแรงบันดาลใจให้คนในยุคหลัง ได้ศึกษาให้ถ่องแท้ขึ้น (Shoja, Agutter, Loukas, Benninger, Shokouhi, Namdar and Tubbs, 2013) อาจถือได่ว่า ดา วินชี (Da Vinci) เป็นนักเขียนภาพทางการแพทย์ยุคใหม่คนแรกของโลก (Bay and Bay, 2010) เป็นการนำศิลปะมาช่วยในการศึกษาทางวิทยาศาสตร์ ซึ่งผู้ผลิตสื่อและนักศึกษา นิเทศศาสตร์ควรตระหนักถึงหัวข้อนี้ ผู้เขียนเคยได้รับชมรายการโทรทัศน์ที่นำเสนอภาพการทำความดีของนักศึกษา วิศวกรรมที่เดินสายไฟในถ้ำต่างจังหวัด และทหารต่อรางน้ำเพื่อให้ชาวบ้านในหมู่บ้านที่อยู่นอกเขตชลประทานได้ใช้ คนเหล่านี้มีความรู้จึงสามารถทำ ประโยชน์ให้แก่สังคมได้ แล้วนักศึกษานิเทศศาสตร์จะทำอะไรได้บ้าง ผลงานของ ดา วินชี (Da Vinci) นั้นมิได้มีเพียงด้านกายวิภาคเท่านั้น เขายังสนใจ เทคโนโลยี และดนตรี ผลงานการร่างภาพของเขา ประกอบไปด้วย

เครื่องจักรกลทางการทหาร เครื่องบิน ธนู ฟันเฟือง และยานพาหนะ จึงสามารถเห็นได้ว่า ในสมัยนั้นกระดาษสามารถบันทึกข้อมูลความรู้และความคิดสร้างสรรค์ ส่วนในสมัยนี้ อุปกรณ์การบันทึกภาพและเสียงสามารถบันทึกเรื่องราวและเผยแพรสื่อ ไม่ว่าจะเป็นการทำความดี ดังที่กล่าวไว้ในข้างต้น หรือการบันทึก และส่งต่อความรู้ให้ผู้อื่นอย่างในภาพยนตร์สารคดี และการทำวิดีโอแอนิเมชัน 3 มิติ เพื่อ อธิบายองค์ความรู้ที่มีความซับซ้อนอย่างผลงานของ เคนเนท สเนลสัน (Kenneth Snelson) นักข่าวประชาชนก็สามารถมีบทบาทเช่นนี้ได้ไม่แพ้กัน พวกเขาสามารถบันทึกภาพ สร้างสื่อ พลเมือง ส่งต่อภาพเหตุการณ์ ตั้งแต่การทำความดี เรื่องแปลกใหม่ และเรื่องที่เป็นข้อควรระวัง เพื่อเป็นประโยชน์แก่ผู้ที่ได้รับชม นอกจากการบันทึกภาพแล้วนักข่าวประชาชนยังมีส่วนช่วย ในการแสดงความคิดเห็นร่วมวิเคราะห์ และเสนอแนวทางการแก้ไขปัญหาหรือคดีต่าง ๆ ให้แก่ ภาครัฐอีกด้วย (Coombs, 2016) ดังนั้นแล้ว บุคลากรทางสายงานนิเทศศาสตร์ ไม่ว่าจะเป็นผู้ที่มีอาชีพทางด้านนี้ นักศึกษานิเทศศาสตร์ ตลอดจนนักข่าวประชาชนล้วนมีบทบาทคล้ายคลึงกับ ดา วินชี (Da Vinci) ที่บันทึกข้อมูลอันเป็นประโยชน์และส่งต่อเผยแพร่แก่ชนรุ่นหลัง แต่สิ่งที่แตกต่างคือ ในยุคปัจจุบัน การบันทึกนั้นทำได้มากกว่าบนกระดาษ

จากลักษณะผลงานของศิลปินทั้ง 3 ท่าน จะเห็นได้ว่าสิ่งที่เขาได้สร้างสรรค์สามารถ นำมาเชื่อมโยงกับการสร้างสื่อทางนิเทศศาสตร์ได้ และบ้างสามารถนำมาเป็นแรงบันดาลใจทาง นิเทศศาสตร์ได้ทั้ง ๆ ที่บุคคลทั่วไปอาจมองพวกเขาว่าเป็นศิลปินและไม่เกี่ยวข้องกับงาน ด้านนิเทศศาสตร์เลย ลักษณะงานที่ไม่คงทนถาวรของ แอนดี้ โกลสเวอร์ตี้ (Andy Goldsworthy) ได้เน้นย้ำให้ผู้ทำงานด้านการสร้างฉากและการจัดบูทได้ตระหนักถึงความสำคัญของการบันทึก ข้อมูลภาพและวิดีโอด้วยกล้อง ตลอดจนคำนึงถึงผลลัพธ์ที่มีต่อกลุ่มเป้าหมายมากกว่าตัวชิ้นงาน ที่อาจถูกรื้อถอนไป ส่วน เคทเนท สเนลสัน (Kenneth Snelson) นั้น แม้จะทำงานด้านนิเทศศาสตร์ ได้ไม่นาน แต่แรงบันดาลใจจากแนวคิดการไม่หยุดนิ่งแม้จะ เคยประสบความสำเร็จมากแล้วก็ตามผู้ผลิตสื่อควรหาทางผลิตผลงานให้ดียิ่ง ๆ ขึ้นไป มิใช่เพียง วัดค่าของสื่อที่ตัวเงิน แต่ควรวัดค่าของสื่อที่คุณค่าที่สื่อนั้นสร้างแก่สังคม สุดท้ายคือ ดา วินชี (Da Vinci) ซึ่งเขาค้นพบและคิดค้นเกี่ยวกับวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี และมีการจดบันทึก เพื่อให้เป็นประโยชน์ต่ออนุชนรุ่นหลัง ซึ่งผู้ที่ทำงานด้านนิเทศศาสตร์ควรเอาอย่างในการบันทึกภาพ เขียนข่าว ผลิตสื่อ และเผยแพร่สื่อที่เป็นประโยชน์แก่ผู้อื่น

เอกสารอ้างอิง

ดุษฎี โยเหลา, วิไลลักษณ์ ลังกา, ศรัณย์ พิมพ์ทอง, และนริสรา พึ่งโพธิ์สภ. (2555). การประเมินผลจากการชมภาพยนตร์เพื่อสร้างแรงบันดาลใจของ นิสิตปริญญาตรี. รายงานวิจัยฉบับสมบูรณ์. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

น้ำทิพย์ วิภาวิน. (มปป). เอกสารประกอบการบรรยายเรื่อง “การสร้างแรงบันดาลใจให้เกิดนิสัยรักการอ่าน” สาขาวิชาศิลปะศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช. Online.

พราว อรุณรังสีเวช, ปานแพร บุณยพุกกณะ, กฤษณะ เชื้อชัยนาท, และนิติธร อุ้นพิพัฒน์. (2561). ศิลปิน และงานศิลปะ สู่แรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์สื่อ. วารสารจันทรเกษมสาร, 24(46), 1-12.

เอส.เอส.อนาคามี. (2555). พลังสร้างสรรค์ จากแรงบันดาลใจ. สำนักพิมพ์ สยามมิส
พับลิชชิ่งเฮ้าส์.

Thrash, T. M., & Elliot, A. J. (2004). Inspiration: core characteristics, component processes,
antecedents, and function. Journal of personality and social psychology, 87(6), 957

แผนบริหารการสอนประจำบทที่ 4

หัวข้อเนื้อหา

4. ความหมายและประวัติความเป็นมาของทฤษฎีสี
5. คุณลักษณะของสี
6. แม่สี
7. วงจรสี
8. วรรณะของสี
9. สีกลาง
10. หลักการใช้สี
11. สีกับปฏิกริยาทางจิตวิทยา

วัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม

5. ผู้เรียนสามารถอธิบายความเป็นมาของทฤษฎีสีได้
6. ผู้เรียนสามารถอธิบายลักษณะสำคัญของแม่สีได้
7. ผู้เรียนสามารถอธิบายลักษณะสำคัญของวรรณะสีได้
8. ผู้เรียนสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในงานทางนิเทศศาสตร์ได้

วิธีสอน

1. การสอนแบบบรรยาย
2. การสอนแบบอภิปราย

กิจกรรมการเรียนการสอน

5. การศึกษาจากเอกสารประกอบการสอน และการนำเสนอด้วยโปรแกรม PowerPoint
6. การอภิปรายกลุ่มและรายงานผลการอภิปรายกลุ่มในชั้นเรียน เรื่องทฤษฎีสี
7. การตอบคำถามทบทวน
8. การศึกษาค้นคว้าส่วนบุคคลเพิ่มเติมในประเด็นที่สนใจและเกี่ยวข้องกับบทเรียน

สื่อการเรียนการสอน

3. เอกสารประกอบการสอนรายวิชาศิลปะเพื่องานนิเทศศาสตร์ กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา.
4. หนังสือ ตำรา วารสาร เอกสาร และบทความที่เกี่ยวข้อง
5. การนำเสนอด้วยโปรแกรม PowerPoint

การวัดผลและการประเมินผล

4. สังเกตจากพฤติกรรมการเข้าชั้นเรียน ความสนใจและการมีส่วนร่วม อาทิ การตั้งคำถาม การตอบข้อซักถาม การร่วมอภิปรายในชั้นเรียน และการทำแบบฝึกหัดท้ายบทเรียนตลอดจนการศึกษาค้นคว้ารายบุคคลเพิ่มเติม
5. พิจารณาจากการอภิปรายกลุ่มและการนำเสนอ
6. พิจารณาจากการทำแบบฝึกหัดท้ายบทเรียน

บทที่ 4

ทฤษฎีสี

ความหมายและประวัติความเป็นมา

สีเป็นองค์ประกอบที่สำคัญในงานเกือบทุกประเภท สีอาจเป็นสิ่งแรกที่คนมองเห็น อีกทั้งสียังสามารถนำมาใช้เป็นสัญลักษณ์ของ ทีม องค์การ หรือสถาบันต่าง ๆ เพราะสีเป็นทัศนธาตุที่คนสามารถมองเห็นรวมถึงช่วยสร้างการจดจำ สร้างความแตกต่างให้กับวัตถุหรือสิ่งของที่มีรูปทรงเหมือนกัน สีช่วยดึงดูดสายตา ให้คนหันมาสนใจ ทั้งนี้เพื่อสร้างความตระหนัก เพิ่มการระมัดระวัง อาทิ สัญญาณไฟจราจร สัญลักษณ์ป้ายจราจรข้างทางที่สามารถสังเกตเห็นได้ชัดเจนแต่ไกล

ความหมายของ “ทฤษฎี” หมายถึง ความจริงที่ได้พิสูจน์แล้วหรือหลักวิชา

ความหมายของ “สี” หมายถึง แสงที่ตกกระทบวัตถุแล้วสะท้อนเข้าตา ทำให้เราเห็นเป็นสีต่าง ๆ และมีผลทางด้านจิตวิทยาต่อผู้เห็น สี และความเข้มของสีทำให้เกิดอารมณ์และความรู้สึก เมื่อใดที่เรามองเห็นสี สายตาจะส่งความรู้สึกไปยังสมองทำให้เกิดความรู้สึกต่าง ๆ ตามอิทธิพลของสีนั้น ๆ เช่น รู้สึกสดชื่น ตื่นเต้น หรือโศกเศร้า

ความหมายของ “ทฤษฎีสี” จึงหมายถึง หลักวิชาเกี่ยวกับสีที่สามารถมองเห็นได้ด้วยสายตา ตัวสะกดของคำว่า สี ในภาษาอังกฤษ เขียนแบบอเมริกัน ใช้ color เขียนแบบอังกฤษ ใช้ colour

ประวัติความเป็นมา

มนุษย์เริ่มมีการใช้สีตั้งแต่สมัยก่อนประวัติศาสตร์ มีทั้งการเขียนสีลงบนผนังถ้ำ เครื่องปั้นดินเผา หรือข้าวของเครื่องใช้รวมถึงเครื่องประดับหินอีกด้วย การเขียนสีลงบนผนังถ้ำเริ่มมีมาตั้งแต่สมัยก่อนประวัติศาสตร์ในทวีปยุโรปโดยมนุษย์ยุคก่อนประวัติศาสตร์ สมัยยุคหินเก่าตอนปลาย ภาพเขียนสีที่มีชื่อเสียงในยุคนี้พบส่วนมากที่ประเทศฝรั่งเศสและประเทศสเปน สำหรับในประเทศไทย กรมศิลปากรได้สำรวจพบภาพเขียนสีสมัยก่อนประวัติศาสตร์บนผนังถ้ำและเพิงหินในที่ต่าง ๆ จะมีอายุระหว่าง 1500-4000 ปี เป็นสมัยยุคหินใหม่และยุคโลหะ ถูกค้นพบครั้งแรกเมื่อปี พ.ศ. 2465 บนผนังถ้ำในอ่าวพังงา ต่อมาก็ถูกค้นพบในถ้ำจังหวัดกาญจนบุรีและจังหวัดอุทัยธานี เป็นการเขียนสีลงบนผนังถ้ำเป็นส่วนใหญ่ นอกจากนั้นจะมีการเขียนลงบนเครื่องปั้นดินเผา ค้นพบครั้งแรกที่อำเภอบ้านเชียง จังหวัดอุดรธานี เมื่อปี พ.ศ.2510 สีที่เขียนเป็นสีแดง รูปลายก้านขด ภาพ

จิตกรรมฝาผนังตามวัดต่าง ๆ สมัยสุโขทัยและอยุธยามีหลักฐานว่ามีการใช้สีในการเขียนภาพหลายสี แต่ก็อยู่ในวงจำกัดเพียง 4 สี คือ สีดำ สีขาว สีแดง และสีเหลือง (https://www.homegame9.wordpress.com/ทฤษฎีสี/)

คำจำกัดความของสี

1. แสงที่มีความถี่ของคลื่นในขนาดที่ตามนุษย์สามารถรับสัมผัสได้
2. แม่สีที่เป็นวัตถุ ประกอบด้วย สีแดง สีเหลือง และสีน้ำเงิน
3. สีที่เกิดจากการผสมของแม่สี

คุณลักษณะของสี

สีแท้ (HUE) คือ สีที่ยังไม่ถูกผสม เป็นลักษณะของสีแท้ที่มีความสดใส เช่น สีแดง สีเหลือง สีน้ำเงิน

สีอ่อนหรือสีจาง (TINT) ใช้เรียกสีแท้ที่ถูกผสมด้วยสีขาว เช่น สีเทา, สีชมพู

สีแก่ (SHADE) ใช้เรียกสีแท้ที่ถูกผสมด้วยสีดำ เช่น สีน้ำตาล

สีสามารถแยกออกเป็น 2 ประเภทคือ

1. สีธรรมชาติ
2. สีที่มนุษย์สร้างขึ้น

สีธรรมชาติ

เป็นสีที่เกิดขึ้นเองธรรมชาติ เช่น สีของแสงอาทิตย์ สีของท้องฟ้ายามเช้า เย็น สีของรุ้งกินน้ำ เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นเองธรรมชาติ ตลอดจนสีของ ดอกไม้ ต้นไม้ พื้นดิน ท้องฟ้า น้ำทะเล

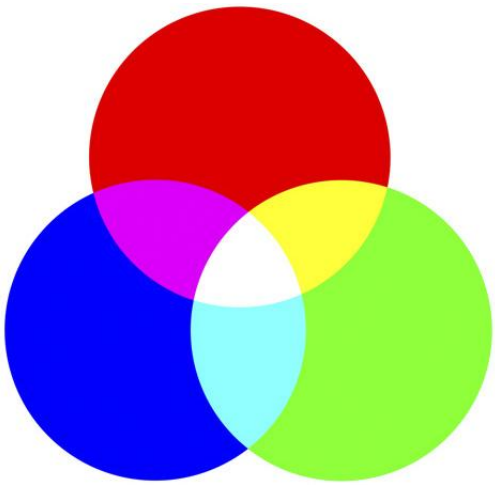
สีที่มนุษย์สร้างขึ้นหรือสังเคราะห์ขึ้น

เป็นสีที่ถูกสร้างขึ้นจากกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ มนุษย์ได้ทดลองจากแสงต่าง ๆ เช่น ไฟฟ้า นำมาผสมกันด้วยการฉายแสงซ้อนทับหรือประสานกัน ถูกนำมาใช้ประโยชน์ในการแสดงละคร การจัดแสงบนเวทีหรือการผลิตรายการวิทยุโทรทัศน์

แม่สี

แม่สี คือ สีหลัก ซึ่งสามารถนำมาผสมกันแล้วทำให้เกิดสีใหม่ และไม่สามารถนำสีใด ๆ มาผสมขึ้นเป็นแม่สีได้ แม่สีมีอยู่ 2 ชนิด คือ

1. แม่สีของแสง สีแบบบวก (Additive Color) หรือระบบสี RGB ซึ่งเกิดจากการหักเหของแสงผ่านแท่งแก้วปริซึมจะเกิดแถบสีที่เรียกว่า สีรุ้ง (Spectrum) ซึ่งแยกสีตามที่สายตามองเห็นได้ 7 สี คือ สีแดง สีแสด สีเหลือง สีเขียว สีน้ำเงิน สีคราม และสีม่วง ซึ่งเป็นพลังงานอยู่ในรูปของรังสีที่มีช่วงคลื่นที่สายตาสามารถมองเห็นได้ แสงสีม่วงมีความถี่คลื่นสูงที่สุด คลื่นแสงที่มีความถี่สูงกว่าแสงสีม่วง เรียกว่า อัลตราไวโอเลต (Ultra Violet) และคลื่นแสงสีแดงมีความถี่คลื่นต่ำที่สุด คลื่นแสงที่ต่ำกว่าแสงสีแดงเรียกว่า อินฟราเรด (Infrared) ซึ่งคลื่นแสงที่มีความถี่สูงกว่าสีม่วง และต่ำกว่าสีแดงนั้นสายตาของมนุษย์ไม่สามารถมองเห็นได้ ทำให้แสงสีที่มนุษย์มองเห็นได้ทั้งหมดนั้น เกิดจากแสงสี 3 สี คือ สีแดง (Red) สีเขียว (Green) และสีน้ำเงิน (Blue) ซึ่งสามารถนำมาใช้เป็นแม่สีของแสง เมื่อนำมาฉายรวมกันจะทำให้เกิดสีใหม่อีก 3 สี คือ สีแดงมาเจนต้า สีฟ้าไซแอน และสีเหลือง และถ้าฉายแสงสีทั้งหมดรวมกันจะได้แสงสีขาว จากคุณสมบัติของแสงนี้เราได้นำมาใช้ประโยชน์ทั่วไปในการฉายภาพยนตร์ การบันทึกภาพนิ่ง ภาพวีดิทัศน์ ระบบสีแสงในจอมอนิเตอร์ โปรเจ็กเตอร์ เป็นต้น



ภาพที่ 4.1 : แม่สีของแสง

ที่มา : ... https://www.lcipaper.com/kb/wp-content/uploads/RGB-color-additive-model.jpg

การผสมแม่สีของแสง

แม่สีของแสงประกอบด้วย สีแดง สีเขียว และสีน้ำเงิน โดยสามารถผสมแม่สีให้เกิดเป็นสีอื่น ๆ ได้ดังนี้

สีแดง + สีเขียว = สีเหลือง
สีแดง + สีน้ำเงิน = สีม่วงแดง
สีเขียว + สีน้ำเงิน = สีฟ้าอมเขียว

2. แม่สีวัตถุธาตุ เป็นสีที่ได้มาจากธรรมชาติ และจากการสังเคราะห์โดยกระบวนการทางเคมี มี 3 สี คือ สีแดง สีเหลือง และสีน้ำเงิน แม่สีวัตถุธาตุเป็นแม่สีที่นำมาใช้งานกันอย่างกว้างขวาง อาทิ วงการศิลปะ วงการอุตสาหกรรม เป็นต้น



ภาพที่ 4.2 : แม่สีวัตถุธาตุ

ที่มา : ... https://th. https://th.wikipedia.org/wiki/media/File:Synthese-.svg

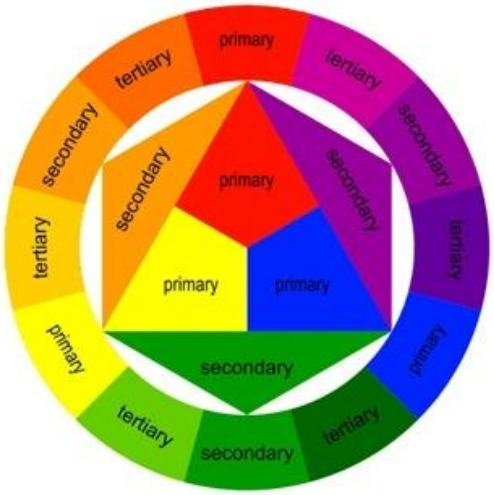
การผสมแม่สีวัตถุธาตุ

แม่สีวัตถุธาตุประกอบด้วย สีแดง สีเหลือง และสีฟ้า หรือเรียกอีกอย่างหนึ่งว่า แม่สีขั้นที่หนึ่ง และสามารถผสมแม่สีให้เกิดเป็นสีอื่น ๆ เรียกว่าแม่สีขั้นที่สองได้ดังนี้

แดง + สีเหลือง = สีส้ม
แดง + ฟ้า = สีม่วง
สีเหลือง + ฟ้า = สีเขียว

วงจรสี

แม่สีวัตถุธาตุ เมื่อนำมาผสมกันจะทำให้เกิดวงจรสีซึ่งเป็นวงสีธรรมชาติ เกิดจากการผสมกันของแม่สีวัตถุธาตุ เป็นสีหลักที่ใช้งานกันทั่วไป ในวงจรสีจะแสดงสิ่งต่าง ๆ ดังต่อไปนี้



ภาพที่ 4.3 : วงจรสี

ที่มา : ... http://www.faber-castell.com.au/Products/Playing-Learning/About-Colours/splrn

สีขั้นที่ 1 (Primary Color) คือ แม่สี ได้แก่

สีแดง ซึ่งสะท้อนรังสีของสีแดงออกมาแล้วดึงดูดเอาสีน้ำเงินกับสีเหลืองซึ่งต่างผสมกันในตัวแล้วกลายเป็นสีเขียว อันเป็นคู่สีของสีแดง

สีเหลือง ซึ่งสะท้อนรังสีของสีเหลืองออกมาแล้วดึงดูดเอาสีแดงกับสีน้ำเงินซึ่งผสมกันในตัวแล้วกลายเป็นสีม่วง อันเป็นคู่สีของสีเหลือง

สีน้ำเงิน ซึ่งสะท้อนรังสีของสีน้ำเงินออกมาแล้วดึงดูดเอาสีแดงกับสีเหลืองเข้ามาแล้วผสมกันก็จะกลายเป็นสีส้ม ซึ่งเป็นคู่สีของสีน้ำเงิน



ภาพที่ 4.4 : สีขั้นที่ 1

ที่มา : ... http://coschedule.com/blog/wp-content/uploads/primary-colors.png

สีขั้นที่ 2 (Secondary Hues) คือ สีที่เกิดจาก **สีขั้นที่ 1** หรือแม่สีผสมกันในอัตราส่วนที่เท่ากัน จะทำให้เกิดสีใหม่ 3 สี ได้แก่

สีแดงผสมกับสีเหลือง ได้สีส้ม
สีแดงผสมกับสีน้ำเงิน ได้สีม่วง
สีเหลืองผสมกับสีน้ำเงิน ได้สีเขียว



ภาพที่ 4.5 : สีขั้นที่ 2

ที่มา : ... http://coschedule.com/blog/wp-content/uploads/secondary-colors.png

สีขั้นที่ 3 (Tertiary Hues) คือ สีที่เกิดจาก **สีขั้นที่ 1** ผสมกับ **สีขั้นที่ 2** ในอัตราส่วนที่เท่ากัน จะทำให้เกิดสีใหม่ ๆ อีก 6 สี ได้แก่

สีแดงผสมกับสีส้ม ได้สีส้มแดง
สีแดงผสมกับสีม่วง ได้สีม่วงแดง
สีเหลืองผสมกับสีเขียว ได้สีเขียวเหลือง
สีน้ำเงินผสมกับสีเขียว ได้สีเขียวน้ำเงิน
สีน้ำเงินผสมกับสีม่วง ได้สีม่วงน้ำเงิน
สีเหลืองผสมกับสีส้ม ได้สีส้มเหลือง



ภาพที่ 4.6 : สีขั้นที่ 3

ที่มา : ... http://coschedule.com/blog/wp-content/uploads/tertiary-colors.png

วรรณะของสี

วรรณะของสี คือ สีที่ให้ความรู้สึกร้อน-เย็น ในวงจรสีจะมีสีร้อน 7 สี และสีเย็น 7 สี ซึ่งแบ่งที่สีม่วงกับ สีเหลือง ซึ่งเป็นได้ทั้งสองวรรณะ

1. วรรณะสีร้อน ประกอบด้วยสีเหลือง สีส้มเหลือง สีส้ม สีส้มแดง สีม่วงแดงและสีม่วง สีในวรรณะร้อนนี้จะไม่ใช่สีสดๆ ดังที่เห็นในวงจรสีเสมอไป เพราะสีในธรรมชาติย่อมมีสีแตกต่างไปกว่าสีในวงจรสีธรรมชาติอีกมาก ถ้าหากว่าสีใดค่อนข้างไปทางสีแดงหรือสีส้ม เช่น สีน้ำตาลหรือสีเทาอมทอง ก็ถือว่าเป็นสีวรรณะร้อน

2. วรรณะสีเย็น ประกอบด้วย สีเหลือง สีเขียวเหลือง สีเขียว สีเขียวน้ำเงิน สีน้ำเงิน สีม่วงน้ำเงิน และสีม่วงส่วนสีอื่นๆ ถ้าหนักไปทางสีน้ำเงินและสีเขียวก็เป็นสีวรรณะเย็นดังเช่น สีเทา สีดำ สีเขียวแก่ เป็นต้น จะสังเกตได้ว่าสีเหลืองและสีม่วงอยู่ทั้งวรรณะร้อนและวรรณะเย็น ถ้าอยู่ในกลุ่มสีวรรณะร้อนก็ให้ความรูสึกร้อนและถ้าอยู่ในกลุ่มสีวรรณะเย็นก็ให้ความรู้สึกเย็นไปด้วย สีเหลืองและสีม่วงจึงเป็นสีได้ทั้งวรรณะร้อนและวรรณะเย็น



ภาพที่ 4.7 : วรรณะของสี

ที่มา : ... http://www.siri-education.tk/2017/05/09/1-4-ทฤษฎีสี

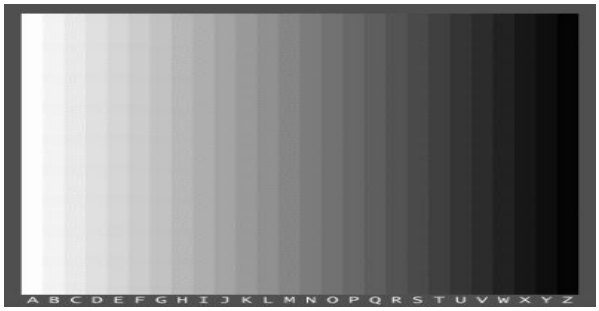
สีกลาง

สีกลางเป็นสีที่เข้าได้กับสีทุกสี เป็นสีกลุ่มหนึ่งที่ไม่ได้ถูกบรรจุไว้ในวงล้อสี เพราะเป็นสีที่ไม่ได้รับอิทธิพลใด ๆ จากสีอื่น ซึ่งมีอยู่ด้วยกันสองสี ก็คือ สีน้ำตาล และสีเทา

สีน้ำตาล เกิดจากสีตรงข้ามกันในวงจรสีผสมกัน ในอัตราส่วนที่เท่ากัน สีน้ำตาลมีคุณสมบัติสำคัญ คือ ใช้ผสมกับสีอื่นแล้วจะทำให้สีนั้น ๆ เข้มขึ้นโดยไม่เปลี่ยนแปลงค่าสี ถ้าผสมมาก ๆ เข้าก็จะกลายเป็นสีน้ำตาล

สีเทา เกิดจากสีทุก ๆ สี ในวงจรสีผสมกัน ในอัตราส่วนเท่ากัน สีเทา มีคุณสมบัติที่สำคัญ คือ ใช้ผสมกับสีอื่น ๆ แล้วจะทำให้ มืด หม่น ใช้ในส่วนที่เป็นเงาซึ่งมีน้ำหนักอ่อนแก่ในระดับต่าง ๆ ถ้าผสมมาก ๆ จะกลาย เป็นสีเทา แม้ว่าจะมีน้ำหนักของสีเทาจำนวนมากมายไม่สิ้นสุด แต่แค่เพียงน้ำหนักที่ 256 ระดับ สายตาคนเราก็ไม่สามารถแยกความแตกต่างออกจากกันได้แล้วทำให้มองเห็นเป็นแถบสีระหว่างสีดำกับสีขาวโดยไม่มีรอยต่อแต่อย่างใด สีเทาได้ชื่อว่าเป็นสีกลางก็เพราะเป็นสีที่

ไม่มีลักษณะเฉพาะส่วนตัว มีคุณสมบัติที่สำคัญ คือ ใช้ผสมกับสีอื่น ๆ แล้วจะทำให้ชุดของสีประกอบไป ด้วยสีเทาทั้งหมด ซึ่งทำให้ดูจืดชืดไม่เร้าอารมณ์ แต่อย่างไรก็ตามสีเทาก็จะไปรับเอาลักษณะจากสีที่อยู่ล้อมรอบนั่นเอง



ภาพที่ 4.8 : Gray Scale

ที่มา : ... http://m3.i.pbase.com/u8/tomsmithvaniz/medium/32907603.grayscale2.jpg

หลักการใช้สี

หลักการใช้สีกับงานนั้น ขึ้นอยู่กับศิลปินหรือนักออกแบบมีจุดมุ่งหมายที่จะสร้างความสนใจหรือเร้าใจให้ผู้รับชมผลงานมีความรู้สึกตรงตามวัตถุประสงค์ที่ที่ตนเองต้องการ

1. การใช้สีวรรณะเดียว

การใช้สีวรรณะเดียว มาจากการแบ่งกลุ่มสี จากวงล้อสีที่แบ่งสีออกเป็น 2 วรรณะ วรรณะร้อน ประกอบด้วย สีเหลือง สีส้ม สีแดง สีม่วง สีเหล่านี้ให้อิทธิพล ต่อความรู้สึก ตื่นเต้น เร้าใจ กระฉับกระเฉง ถือว่าเป็นวรรณะร้อน วรรณะเย็น ประกอบด้วย สีเหลือง สีเขียว สีน้ำเงิน สีม่วง สีเหล่านี้ดู เย็นตา ให้ความรู้สึก สงบ สดชื่น ดังนั้นในการใช้สีแต่ละครั้งควรใช้สีวรรณะเดียวในภาพทั้งหมด เพราะจะทำให้ภาพมีความเป็นเอกภาพ กลมกลืน สามารถสร้างแรงจูงใจได้ดี

2. การใช้สีต่างวรรณะ

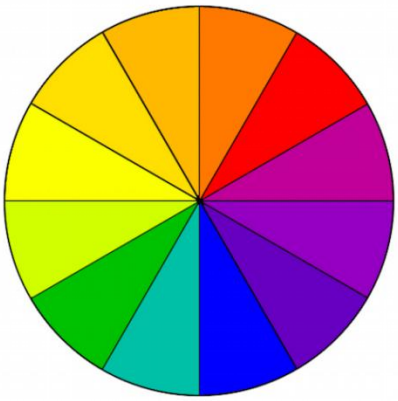
การใช้สีต่างวรรณะโดยทั่วไป ใช้อัตราส่วน 80% ต่อ 20% ของวรรณะสี คือ ถ้าใช้สีวรรณะร้อน 80% สีวรรณะเย็นก็ 20% เป็นต้น ซึ่งการใช้แบบนี้สร้างจุดสนใจของผู้ดู ไม่ควรใช้อัตราส่วนที่เท่ากันเพราะจะทำให้ไม่มีสีใดเด่น ไม่น่าสนใจ

3. การใช้สีตรงกันข้าม

สีตรงข้าม สีตัดกัน หรือสีคู่ปฏิปักษ์ เป็นสีที่มีค่าความเข้มของสีตัดกันอย่างรุนแรง ในทางปฏิบัติไม่นิยมนำมาใช้ร่วมกันเพราะจะทำให้แต่ละสีไม่สดใสเท่าที่ควร แต่การใช้สีตรงข้ามจะสร้างความโดดเด่นและสามารถเร้าใจผู้ดูได้มากแต่หากใช้ไม่ถูกหลัก ไม่เหมาะสมหรือใช้จำนวนสีมากสีจนเกินไปก็จะทำให้ผู้ดูเกิดความรู้สึกลายตา ขัดแย้งแทน

การนำสีตรงข้ามกันมาใช้ร่วมกัน อาจกระทำได้ดังนี้

1. ให้พื้นที่ของสีหนึ่งมาก อีกสีหนึ่งน้อย ในอัตราส่วน 80% ต่อ 20% หรือหากมีพื้นที่เท่ากันที่จำเป็นต้องใช้ ควรนำสีขาวหรือสีดำเข้ามาเสริม เพื่อตัดเส้นให้แยกออกจากกันหรือการลดความสดของสีตรงกันข้ามแทน
2. ผสมสีอื่น ๆ ลงไปสีสีใดสีหนึ่งหรือทั้งสองสี
3. ผสมสีตรงข้ามลงไปในสีทั้งสองสี



ภาพที่ 4.9 : สีตรงกันข้าม

ที่มา : ... http://tasarimvemarkalasmamakaleleri.blogspot.com

สีตรงข้ามมี 6 คู่ได้แก่

สีเหลือง	ตรงข้ามกับ	สีม่วง
สีแดง	ตรงข้ามกับ	สีเขียว
สีน้ำเงิน	ตรงข้ามกับ	สีส้ม
สีเขียวเหลือง	ตรงข้ามกับ	สีม่วงแดง
สีส้มเหลือง	ตรงข้ามกับ	สีม่วงน้ำเงิน
สีส้มแดง	ตรงข้ามกับ	สีเขียวน้ำเงิน



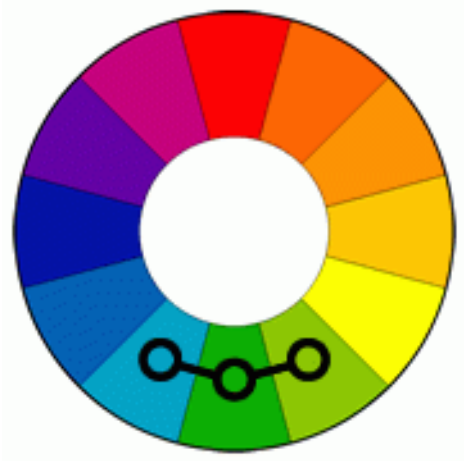


ภาพที่ 4.10 : ตัวอย่างการใช้สีตรงกันข้าม

ที่มา : ... http://www.illustcourse.com/2015/08/16/color-theory/

4. การใช้สีข้างเคียง

สีข้างเคียงใช้สีที่อยู่ข้างๆกันในวงจรสีติดกันประมาณ 3-4 สี จึงเป็นสีที่มีความเข้ากันได้สูงและให้ความรู้สึกสบายตา เลือกสีหนึ่งเพื่อให้เด่น,สีที่สองเพื่อสนับสนุน และสีที่สามมักจะใช้กับสีดำ,เทา หรือสีขาวเพื่อการเน้น





ภาพที่ 4.11 : ตัวอย่างการใช้สีข้างเคียง

ที่มา : ... http://www.illustcourse.com/2015/08/16/color-theory/

Triad สีแบบนี้คือสีที่มีระยะห่างเท่ากันในวงจรสี หรือสีที่เป็นสามเหลี่ยมด้านเท่าเมื่อวาดออกมาเป็นเส้นในวงจรสี ให้สีที่สด ถึงแม้จะใช้สีที่อิ่มตัวน้อยหรือสีซีดก็ตาม การใช้สีโครงนี้ให้ดีต้องใช้สีโทนหนึ่งเด่นและเน้นด้วยสีอีกสองสีอื่นๆ

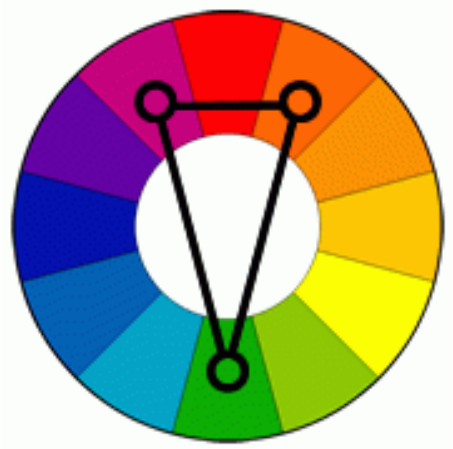




ภาพที่ 4.12 : ตัวอย่างการใช้สีที่มีระยะห่างเท่ากัน

ที่มา : ... http://www.illustcourse.com/2015/08/16/color-theory/

Split-complementary สีโครงนี้เป็นความหลากหลายของสีตรงข้าม สังเกตุว่า split แปลว่าแยก complementary แปลว่าตรงข้าม จึงหมายถึงการแยกสีตรงข้ามออกจากกัน ก็คือมีสีเบสตัวหนึ่ง และใช้สีที่อยู่ข้างๆสีตรงข้ามของสีนั้นทำให้กลายเป็นรูปสามเหลี่ยมหน้าจั่วเมื่อวาดเป็นเส้น โครงสีนี้ให้ความตัดกันเหมือนกับโครงสีตรงข้ามแต่โครงสีมีความตึงเครียดน้อยกว่า เหมาะกับผู้เริ่มต้นเพราะทำพังยาก

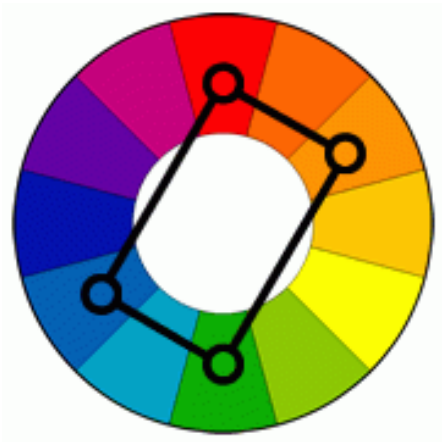




ภาพที่ 4.13 : ตัวอย่างการใช้สีแบบ Split-complementary

ที่มา : ... http://www.illustcourse.com/2015/08/16/color-theory/

Tetradic color scheme หรือ double complementary สีโครงนี้ใช้สีตรงข้ามสองคู่ ด้วยความที่เป็นสีที่เยอะ ดังนั้นจึงมีรูปแบบที่หลากหลาย โครงสีสี่เหลี่ยมผืนผ้าใช้ได้ดีเมื่อให้สีหนึ่งเด่นเป็นพิเศษ และความดูความสมดุลย์ระหว่างสีร้อนและสีเย็นในรูปด้วย



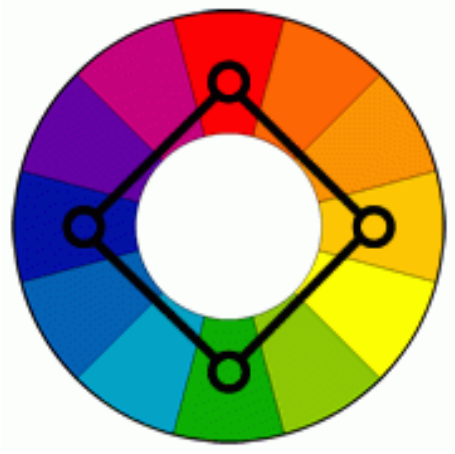


ภาพที่ 4.13 : ตัวอย่างการใช้สีแบบสี่เหลี่ยมผืนผ้า

ที่มา : ... http://www.illustcourse.com/2015/08/16/color-theory/

โครงสีสี่เหลี่ยมจัตุรัส

คล้ายโครงสีสี่เหลี่ยมผืนผ้า แต่ระยะห่างระหว่างสีในวงจรสีเท่ากัน เหมือนกับสคีมอื่นๆคือใช้ได้ดีเมื่อให้สีหนึ่งเด่นและดูความสมดุลย์ระหว่างสีร้อนและสีเย็นในรูป





ภาพที่ 4.13 : ตัวอย่างการใช้สีแบบสี่เหลี่ยมจตุรัส

ที่มา : ... http://www.illustcourse.com/2015/08/16/color-theory/

สีกับปฏิกริยาทางจิตวิทยา

ความสัมพันธ์ของมนุษย์กับสี

สรรพสิ่งทั้งหมายในจักรวาลประกอบไปด้วยสี ดังนั้นสิ่งแวดล้อมรอบตัวมนุษย์จึงประกอบไปด้วยสี

สี จำแนกออกเป็น 2 ประเภท คือ

1. สีที่เกิดจากปรากฏการณ์ตามธรรมชาติ เช่น สีของแสง สีผิวของวัตถุตามธรรมชาติ
2. สีที่เกิดจากการสร้างสรรค์ของมนุษย์ เช่น สีของแสงไฟฟ้า สีของพลุ สีที่ใช้เขียนภาพและย้อมสีวัสดุต่าง ๆ

เหตุที่มนุษย์รู้จักใช้สี เพราะมนุษย์มีธรรมชาติรักสวยรักงาม เมื่อเห็นความงามตามธรรมชาติ เช่น ดอกไม้ ใบไม้ สัตว์ วัตถุ ตลอดจนทิวทัศน์ที่งดงาม มนุษย์ก็อยากจะเก็บความงามเอาไว้ จึงได้นำเอาใบไม้ หินสี เปลือกหอย ฯลฯ มาประดับร่างกาย และยังรู้จักเอาดินสีและเขม่ามาทาตัว หรือขีดเขียนส่วนที่ต้องการให้งาม รวมทั้งการเขียนภาพตามผนังถ้ำอีกด้วย สำหรับในปัจจุบันได้มีการสังเคราะห์สีจากวัตถุขึ้นมาใช้ในงานต่างๆ อย่างกว้างขวางทั่วไป การใช้สีให้สอดคล้องกับหลักจิตวิทยา จะต้องเข้าใจว่าสีใดให้ความรู้สึกต่อมนุษย์อย่างไร จึงจะใช้ได้อย่างเหมาะสม

สีแดง ให้ความรู้สึกอันตราย เร่าร้อน รุนแรง มั่นคง อุดมสมบูรณ์
สีส้ม ให้ความรู้สึกสว่าง เร่าร้อน ฉูดฉาด
สีเหลือง ให้ความรู้สึกสว่าง สดใส สดชื่น ระวัง
สีเขียว ให้ความรู้สึกงอกงาม พักผ่อน สดชื่น
สีน้ำเงิน ให้ความรู้สึกสงบ ผ่อนคลาย สง่างาม ทึม
สีม่วง ให้ความรู้สึกหนัก สงบ มีเลศนัย
สีน้ำตาล ให้ความรู้สึกเก่า หนัก สงบเงียบ
สีขาว ให้ความรู้สึกบริสุทธิ์ สะอาด ใหม่ สดใส
สีดำ ให้ความรู้สึกหนัก หดหู่ เศร้าใจ ทึบตัน

การใช้สีตามหลักจิตวิทยา สามารถก่อให้เกิดประโยชน์ได้หลายประการ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับลักษณะการใช้งาน ประโยชน์ที่ได้รับนั้น สามารถสรุปได้ดังนี้

1. ประโยชน์ในด้านแสดงเวลาของบรรยากาศในภาพเขียน เพราะสีบรรยากาศในภาพเขียนนั้น จะแสดงให้รู้ว่าเป็นภาพตอนเช้า ตอนกลางวันหรือตอนบ่าย เป็นต้น

2. ประโยชน์ในด้านการค้า คือ ทำให้สินค้าสวยงาม น่าซื้อหา นอกจากนี้ยังใช้กับงานโฆษณา เช่น โปสเตอร์ต่างๆ ช่วยให้จำหน่ายสินค้าได้มากขึ้น

3. ประโยชน์ในด้านประสิทธิภาพของการทำงาน เช่น โรงงานอุตสาหกรรม ถ้าทาสีสถานที่ทำงานให้ถูกหลักจิตวิทยา จะเป็นทางหนึ่งที่ช่วยสร้างบรรยากาศให้น่าทำงาน คนงานจะทำงามากขึ้น มีประสิทธิภาพในการทำงานสูงขึ้น

4. ประโยชน์ในด้านการตกแต่ง สีของห้อง และสีของเฟอร์นิเจอร์ ช่วยแก้ปัญหาเรื่องความสว่างของห้อง รวมทั้งความสุขในการใช้ห้อง ถ้าเป็นโรงเรียนเด็กจะเรียนได้ผลดีขึ้น ถ้าเป็นโรงพยาบาลคนไข้จะหายเร็วขึ้น

หลักการเกี่ยวกับสีที่สัมผัสทางสายตา

ผลจากการทดลองของนักจิตวิทยาได้เผยให้เราทราบว่า มีหลักการในการมองเห็นอยู่ 3 ประการ ดังต่อไปนี้ (Goldstein. 1968 : 190)

1. สีสามารถกระทบกระเทือนอารมณ์ของแต่ละบุคคล
2. สีมีคุณสมบัติที่ดูเหมือนว่าจะสว่างขึ้นหรือมืดลง
3. สีให้ความรู้สึกต่อบุคคลไม่เท่ากัน

ความรู้สึกเกี่ยวกับสี

สีมีผลกระทบต่ออารมณ์เป็นอย่างมาก สีในกลุ่มของสีเย็น เช่น สีเขียว สีน้ำเงิน จะให้ความรู้สึกสงบ แต่ถ้าสีออกเย็นมากหรือคล้ำมากอาจจะทำให้ไม่รู้สึกไม่เบิกบาน กระชุ่มกระชวย และจะกระตุ้นความรู้สึกมากยิ่งขึ้น ถ้าสีมีความสว่างสดใสขึ้นหรือใกล้ไปในทางสีแดง

สีเย็นยังมีผลต่อความรู้สึกเกี่ยวกับระยะทางในธรรมชาติด้วย สีที่เย็นมากๆ เช่น สีน้ำเงิน ถ้าทดลองโดยนำเอาวัตถุสีน้ำเงินวางไว้ท้ายห้อง หรืออาจจะทาสีท้ายห้องด้วยสีน้ำเงิน จะปรากฏว่าห้องมีความยาวมากขึ้นกว่าความเป็นจริง สำหรับสีร้อนโดยเฉพาะสีแดงเพลิงดูเหมือนจะสว่าง และถ้าใช้สีแดงเพลิงที่ท้ายห้อง จะรู้สึกว่าห้องดูสั้นกว่าความเป็นจริง

สีกับการมองเห็น

จากการเรียนรู้ทางด้านจิตวิทยา ทำให้เราทราบว่า เมื่อเราตั้งใจมองจุดสีอย่างจดจ่อ สมมุติว่าเป็นจุดสีส้ม มองประมาณ 30 วินาที แล้วละสายตาออกจากจุดสีส้มมามองที่พื้นกระดาษสีขาว จะปรากฏสีน้ำเงินอ่อนๆ หรือสีฟ้าแทนที่จุดสีส้ม จุดที่เห็นจะมีลักษณะรูปร่างเหมือนจุดสีส้ม เหตุที่ปรากฏเช่นนี้ก็เพราะว่าเป็นปรากฏการณ์ของสีคู่ตรงข้ามของสีส้ม ซึ่งต้องการจะผสมกับสีส้มให้เป็นสีกลางหรือสีเทานั่นเอง



ที่มา : ... https://blogptshop.wordpress.com/photoshop

สีร้อนหรือสีอุ่น (Warm Colors) นับจากโทนสีเหลือง ชมพู แดง ส้ม ม่วง น้ำตาล สีเหล่านี้ให้ความหมายที่เร่าร้อน ก้าวร้าว มีอิทธิพลต่อการดึงดูดและกระตุ้นอารมณ์ได้ มากมายกว่าโทนสีอื่นๆ สีเหล่านี้จะใช้มากกับงานประเภท หัวหนังสือ นิตยาสาร แค้ตตาล้อก ตลอดจนป้ายโฆราต่างๆซึ่งจะกระตุ้นความสนใจต่อผู้พบเห็นได้เร็ว สีโทนร้อน คือสีที่ให้ความหมาย รื่นเริง สดชื่น ฉูดฉาด บาดอารมณ์



ที่มา : ... https://blogptshop.wordpress.com/photoshop

สีเย็น (Cool Colors) เริ่มจากสีเทา ฟ้า น้ำเงิน เขียว สีโทนนี้จัดอยู่ในสีโทนเย็น ให้ อารมณ์ความรู้สึก สงบ สะอาด เย็นสบาย



ที่มา : ... https://blogptshop.wordpress.com/photoshop

สีขาว (White) คือสีแห่งความสะอาด บริสุทธิ์ ไร้เดียงสา เหมือนกับสำนวนที่ ชอบพูดว่า "เด็กที่เกิดมาเหมือนผ้าขาวที่ยังไม่มีรอยแปดเปื้อน"



ที่มา : ... https://blogptshop.wordpress.com/photoshop

สีดำ (Black) คือ สัญลักษณ์แห่งความโศกเศร้าและความตาย และบางความหมายใช้แทนความชั่วร้าย ในความหมายของคนยุโรป อเมริกา แทนความเป็นผู้ดี ขรึม มั่นคง



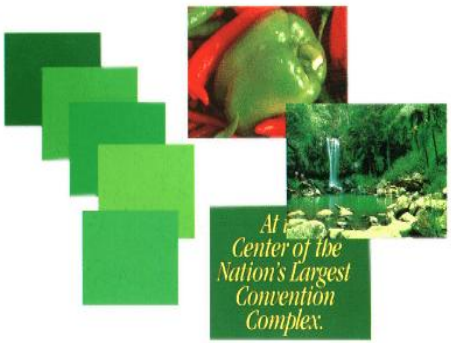
ที่มา : ... https://blogptshop.wordpress.com/photoshop

สีแดง (Red) คือสีแห่งความกระตือรือร้น เร่าร้อน รุนแรง สะเทือนอารมณ์ มีพลังความสว่างโชติช่วง เป็นสัญลักษณ์แห่งความรัก ดึงดูด ความสนใจ หากเป็นสีชมพู ซึ่งความเข้มของสีจะจางลงจะให้ความรู้สึกหวานโรแมนติก



ที่มา : ... https://blogptshop.wordpress.com/photoshop

สีเหลือง (Yellow) คือสีแห่งความสุขสดชื่น ร่าเริงมีชีวิตชีวา เป็นสีที่เข้าได้กับทุกสี



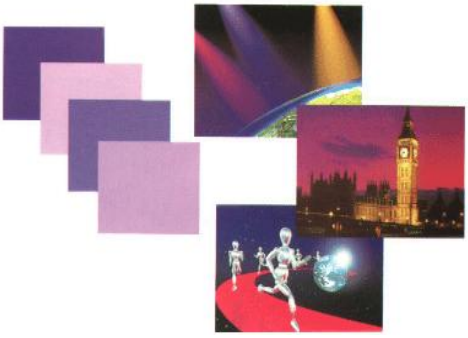
ที่มา : ... https://blogptshop.wordpress.com/photoshop

สีเขียว (Green) คือสีของต้นไม้ ใบหญ้า เป็นสัญลักษณ์ของความสงบ เรียบง่าย ความเข้มของสีเขียวให้ความหมายถึงความอุดมสมบูรณ์



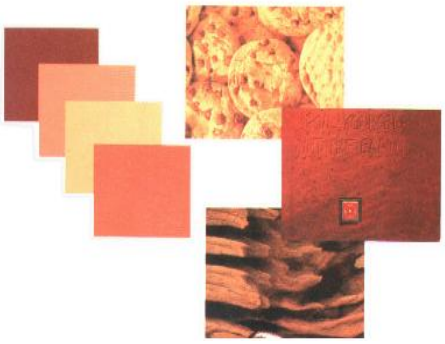
ที่มา : ... https://blogptshop.wordpress.com/photoshop

สีฟ้า (Blue) คือ สีแห่งท้องฟ้าและน้ำทะเล เป็นสัญลักษณ์ของความสงบ เยือกเย็น มั่นคง แต่เต็มไปด้วยพลัง หากเป็นสีฟ้าอ่อนจะให้ความรู้สึก สดชื่น สวยงาม กระฉับกระเฉงเป็นหนุ่มสาว



ที่มา : ... https://blogptshop.wordpress.com/photoshop

สีม่วง (Purple) คือสีแห่งความลึกลับ ซ่อนเร้น เป็นสีที่มีอิทธิพลต่อจิตนาการ และความอยากรู้อยากเห็นหับเด็ก เช่น เรื่องเทพนิยายต่างๆ



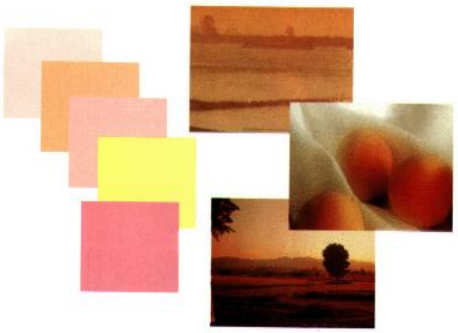
ที่มา : ... https://blogptshop.wordpress.com/photoshop

สีน้ำตาล (Brown) เป็นสีสัญลักษณ์แห่งความร่วงโรยเปรียบเสมือนต้นไม้มีใบร่วงหล่นเมื่อถึงอายุขัย เป็นสีที่ให้ความหมายดูเหมือนธรรมชาติ เช่น สีน้ำตาลอ่อนและสีแก่นของลายไม้เป็นต้น



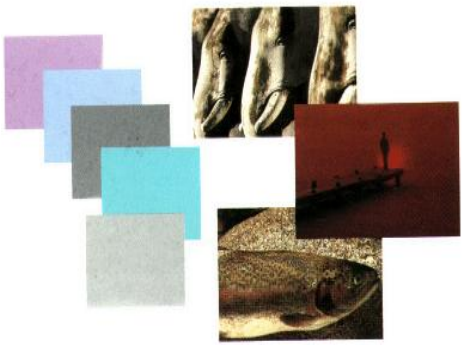
ที่มา : ... https://blogptshop.wordpress.com/photoshop

สีแจ๊ด (Vivid Colors) คือสีที่สะดุดตาเร็วมองเห็นได้ไกล โทนสีตัดกันแบบตรงข้าม เช่น แดงกับดำ เหลืองกับน้ำเงิน เขียวกับแดง ดำกับเหลืองเป็นต้น สีจำพวกนี้นิยมใช้กันมากในงานของเด็กเล่น ภัตตาคาร ร้านอาหาร ประเภทฟาสท์ฟู้ด ค่าเฟ่ ข้อเสียของสีประเภทนี้หากใช้จำนวนสีมากจะดูลายตา พร่า วิธีใช้ที่ดีควรใช้หนึ่งหรือสองสีเป็นตัวเน้นหนัก



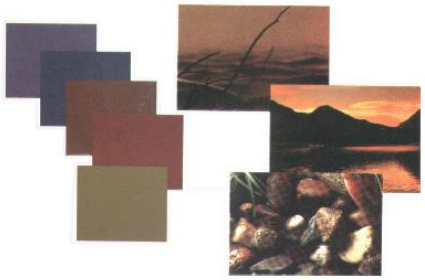
ที่มา : ... https://blogptshop.wordpress.com/photoshop

สีจาง (สีอ่อน) Light Colors ให้ความหมายที่ดูอ่อนโยน เบาหวิวเหมือนคลื่นเมฆหรือปุยฝ้าย ช่วยทำให้พื้นที่ที่แคบดูให้กว้างขึ้น โทนสีจำพวกนี้จะใช้กันมากกับเสื้อผ้า สตรี ชุดชั้นใน แฟชั่นชุดนอน ในงานศิลปะบางอย่างใช้สีอ่อน เป็นพื้นฉากหลัง เพื่อขับให้รูปทรงลอยเด่นขึ้น



ที่มา : ... https://blogptshop.wordpress.com/photoshop

สีทึบ (Dull Color) คือสีอ่อนที่ค่อนข้างเข้มหรือสีที่เจือจางลง ให้ความรู้สึกที่ สลัวลาง มัว บางครั้งดูเหมือนฝัน และดูคลายเครียด



ที่มา : ... https://blogptshop.wordpress.com/photoshop

สีมืดทึบ (Dark Colors) ให้ความรู้สึกหนัก แข็งแกร่ง เข้ม มีพลัง สังเกตดูได้จากสีเครื่องแต่งกายของทหาร สีสูทของผู้ชาย ชุดฟอร์มของช่าง เป็นต้น

สรุป

ในการศึกษาเรื่องทฤษฎีสี แม่สีของแสง แม่สีของวัตถุธาตุ วรรณะของสี จิตวิทยาของสี รวมถึงหลักการใช้สีทำให้เราได้ทราบถึงความสำคัญของการใช้สี สามารถนำไปประยุกต์ใช้ตั้งแต่งานศิลปะขั้นพื้นฐาน การออกแบบกราฟิก สื่อสิ่งพิมพ์ รวมถึงการสร้างสรรค์งานภาพถ่ายให้โดดเด่น น่าสนใจ เพื่อสร้างแรงดึงดูดและสามารถสื่อความหมายได้อย่างถูกต้อง การประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน อาทิ การเลือกสีเสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย การเลือกสีบ้าน ห้องนั่งเล่น ห้องนอน ห้องรับแขกให้ดูอบอุ่น นักศึกษาจึงควรศึกษาทฤษฎีสีและเข้าใจหลักการใช้สีอย่างถูกต้อง เพื่อเป็นพื้นฐานสำคัญในการพัฒนาและสร้างคุณค่าเพิ่มให้กับงานของตนเองได้เป็นอย่างดี

แบบฝึกหัดท้ายบทเรียน

1. จงอธิบายความหมายของ “แม่สีวัตถุธาตุ” และถูกนำมาใช้ในงานประเภทใด

2. จงอธิบายความหมายของ “แม่สีของแสง” และถูกนำมาใช้ในงานประเภทใด

3. “สีกลาง” ประกอบด้วยสีใดบ้าง และมีประโยชน์อย่างไร

4. สีสามารถแบ่งออกได้กี่วรรณะ และสีใดที่อยู่มากกว่าหนึ่งวรรณะ เพราะเหตุใด

5. จงอธิบายถึงลักษณะการใช้สีในลักษณะต่อไปนี้ และผลด้านจิตวิทยา

    การใช้สีวรรณะเดียว

    การใช้สีต่างวรรณะ

    การใช้สีตรงกันข้าม

    การใช้สีใกล้เคียง

6. การเรียนรู้เรื่องทฤษฎีสีสามารถนำไปใช้ประยุกต์ใช้กับการเรียนนิเทศศาสตร์ได้อย่างไรบ้าง

อ้างอิง

กำจร สุนทรพงษ์ศรี. (2555). สุนทรียศาสตร์ : หลักปรัชญาศิลปะ ทฤษฎีทัศนศิลป์ ศิลปวิจาณ์ (พิมพ์ครั้งที่ 1).

กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

สุชาติ สุทธิ. (2553). เรียนรู้การเห็น : พื้นฐานการวิจารณ์ทัศนศิลป์. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์โอเดียนสโตร์.

ศิลป์ พีระศรี. (2553). ศิลปสงเคราะห์ พจนานุกรมศัพท์ศิลปะ. กรุงเทพฯ: มูลนิธิศาสตราจารย์ศิลป์ พีระศรี.

Dorling Kindersley Limited. (2015). Design: The Definitive Visual History. London: A Penguin

Random House Company (Printed in China).

Linda Holtzschue. (2006). Understanding color : an introduction for designer 3rd edition.

USA: John Wiley & Sons, Inc. Publishing.

Lois Fichner-Rathus. (2007). Foundation of Art and Design 1st edition. USA: Thomson

Wadsworth Publishing.

https://www.blogptshop.wordpress.com/photoshop

http://www.math.cmru.ac.th/web56/option/doc_document/1378538114.pdf

https://www.homegame9.wordpress.com/ทฤษฎีสี/

http://www.lib2.ubu.ac.th/techno/webnew/ctrl/file_document/110815_102526.doc

http://www.vcharkarn.com/journal/download/8743/12

http://www.watkadarin.com/E-

(new)1/02studio2classrm/unit4/chapt4.2thry%20of%20color/

thry%20color.htm

https://www.riendee.wordpress.com/intro-to-composition-art/บทที่-4-ica/

http://www.tigercolor.com/color-lab/color-theory/color-theory-intro.htm

http://www.colormatters.com/color-and-design/basic-color-theory

http://www.ssolife.com/article_detail.aspx?id=35

http://www.bs.ac.th/2548/e_bs/g6/prc/colour09.html

http://www.faber-castell.com.au/50600/Products/Playing-Learning/Products/About-

Colours/splrn_index1.aspx
http://ikonyc.com/images/Grey%20balance%20chart_900.jpg
http://www.rmutphysics.com/charud/naturemystery/colour/colour1.htm

แผนบริหารการสอนประจำบทที่ 5

หัวข้อเนื้อหา

12. องค์ประกอบศิลป์
13. การจัดองค์ประกอบศิลป์

วัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรม

9. สามารถอธิบายส่วนประกอบขององค์ประกอบศิลป์ได้
10. สามารถวิเคราะห์องค์ประกอบศิลป์ได้
11. สามารถอธิบายหลักการจัดองค์ประกอบศิลป์เพื่อการออกแบบ
12. สามารถนำความรู้ด้านการจัดองค์ประกอบศิลป์ไปประยุกต์ใช้เพื่อการออกแบบได้

วิธีสอน

1. การสอนแบบบรรยายพร้อมยกตัวอย่างประกอบ
2. การสอนแบบอภิปราย

กิจกรรมการเรียนการสอน

9. การศึกษาจากเอกสารประกอบการสอน และการนำเสนอด้วยโปรแกรม PowerPoint
10. การอภิปรายในชั้นเรียน เรื่อง หลักการจัดองค์ประกอบศิลป์เพื่อการสื่อความหมาย
11. การตอบคำถามทบทวน
12. การศึกษาค้นคว้าสื่อที่มีการจัดองค์ประกอบศิลป์เพิ่มเติมในประเด็นที่สนใจ

สื่อการเรียนการสอน

6. กลุ่มสาขาวิชานิเทศศาสตร์ (2560). *เอกสารประกอบการสอนรายวิชาศิลปะเพื่องานนิเทศศาสตร์*. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา.
7. หนังสือ ตำรา วารสาร เอกสาร และบทความที่เกี่ยวข้อง
8. การนำเสนอด้วยโปรแกรม PowerPoint

การวัดผลและการประเมินผล

7. สังเกตจากพฤติกรรม ความสนใจ และการมีส่วนร่วมในการเรียน อาทิ การซักถาม การตอบคำถามตลอดจนการให้ความสนใจและความร่วมมือในการอภิปรายและการศึกษาค้นคว้าบุคคลเพิ่มเติมในประเด็นที่สนใจและเกี่ยวข้องกับบทเรียน
8. พิจารณาจากผลงานการออกแบบภาพกราฟิกด้วยการจัดองค์ประกอบศิลป์
9. พิจารณาจากคำตอบของคำถามทบทวนประจำบท

บทที่ 5

องค์ประกอบศิลป์ และการจัดองค์ประกอบศิลป์เพื่อการออกแบบ

สมศักดิ์ คล้ายสังข์

ในงานออกแบบผลงานทางศิลปะเพื่อการสื่อสารด้านนิเทศศาสตร์นอกจากการสื่อความหมายซึ่งเป็นหน้าที่หลักของสื่อทางศิลปะแล้วความสวยงามความลงตัวของผลงานในมุมมองทางทัศนศิลป์ถือเป็นอีกสิ่งหนึ่งที่มีความสำคัญเพื่อให้เกิดความน่าสนใจและสุนทรียะในการมองเพื่อสื่อสารความหมายผ่านองค์ประกอบศิลป์และการจัดวางในรูปแบบต่างๆ ทั้งนี้เพื่อการกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้ เกิดความเข้าใจในความหมายของสิ่งที่ต้องการสื่อสาร เกิดความรู้สึกชื่นชม มีความสุข เมื่อได้มอง ทั้งนี้การจัดเอาองค์ประกอบศิลป์ต่าง เช่น จุด เส้น สี รูปทรง ฯลฯ มาวางลงในกรอบของภาพโดยอาศัยหลักการจัดองค์ประกอบศิลป์ เช่น ดุลยภาพ ความกลมกลืน ความเด่น เอกภาพ ฯลฯ จะช่วยให้ภาพเกิดความลงตัวในเชิงความหมายและสามารถสื่อสารไปยังผู้ชมให้เกิดความเข้าใจได้ง่ายขึ้น

1. องค์ประกอบศิลป์

องค์ประกอบศิลป์ (elements of art) หมายถึง การนำเอา ส่วนประกอบต่างๆ มาจัดวางหรือประกบเข้าด้วยกันเข้าทำให้เกิดงานสร้างสรรค์เชิงศิลปะรูปแบบต่าง ๆ ซึ่งมีคุณค่าทางความงาม และเกิดความลงตัว โดยมีองค์ประกอบย่อยที่เป็นพื้นฐานสำคัญ ได้แก่

1.1 จุด

1.2 เส้น

1.3 รูปร่างและรูปทรง

1.4 พื้นที่และปริมาตร

1.5 พื้นผิว

1.6 ที่ว่างและพื้นหลัง

1.7 น้ำหนักอ่อนเข้ม

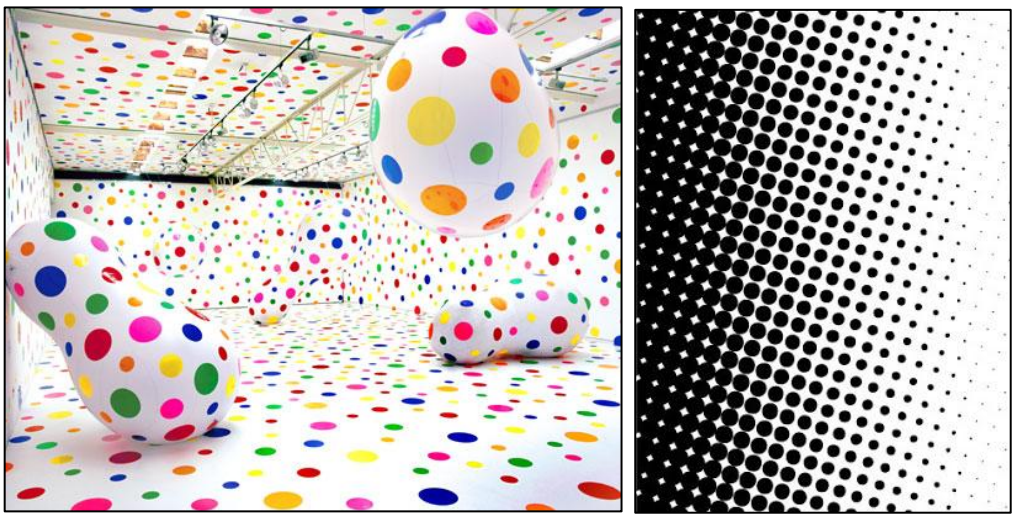
1.8 แสงเงา

1.9 เงาดำ

1.10 สี

1.1 จุด

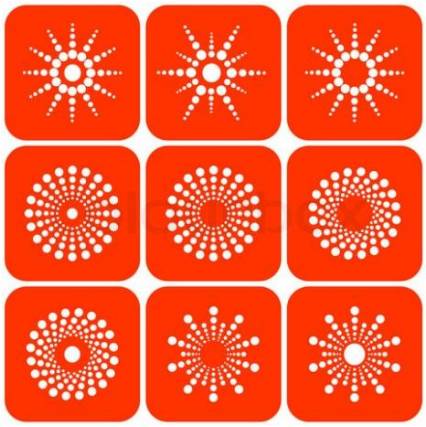
จุด (dot) คือ องค์ประกอบศิลป์เบื้องต้นที่เล็กที่สุด ซึ่งสามารถสร้างให้เป็นเส้น รูปร่าง รูปทรง ลวดลาย พื้นผิว น้ำหนักอ่อนเข้ม ทั้งในแบบภาพที่ดูนิ่งไม่มีการเคลื่อนไหวหรือดูว่ามีการเคลื่อนไหวแบบพริ้วไหวเพื่อการออกแบบได้ เช่น การจัดวางเรียงจุดขนาดและสีที่แตกต่างกันให้เกิดขึ้นเป็นภาพที่มีมิติ ระยะใกล้ - ไกล และมีจังหวะ ที่สวยงามลงตัว



ภาพที่ 5.1 ลักษณะของจุด

ที่มา : goo.gl/NUSQ5M

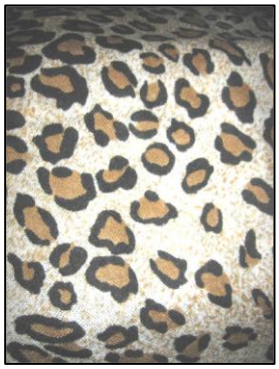
จุด หรือรอยแต้มที่มีลักษณะกลม ปรากฏอยู่บนพื้นผิวตั้งแต่ 1 จุดขึ้นไปสามารถสร้างความหมายให้เกิดขึ้นได้ และเมื่อมีหลายจุดทำให้ผู้ชมสามารถจินตนาการไปสู่ เส้น รูปร่าง หรือพื้นที่ได้ เช่น จุด 2 จุด ทำให้นึกถึงเส้น หากมี 3 จุดทำให้นึกถึงรูปสามเหลี่ยม และหากนำจุดมาต่อกันหลายจุดทำให้เกิดภาพลวงตา (illusion) ซึ่งเป็นตามทฤษฎีจิตวิทยาเกสตัลต์ (Gestalt Theory) ที่มักซ์ เวิร์ทไฮเมอร์ (Max Wertheimer) (ค.ศ.1880 - 1943) คุร์ท คอฟฟ์คา (Kurt Koffka) (ค.ศ. 1886 – 1941) และวอล์ฟกังเคอเลอร์ (Wolfgang KÖhler) (ค.ศ. 1887 – 1967) นักจิตวิทยาชาวเยอรมัน ที่ว่า ส่วนย่อยต่าง ๆ จะมีความหมายก็เมื่อรวมกันเข้าเป็นส่วนรวม ประสบการณ์ด้านสุนทรียภาพสัมพันธ์กันกับโครงสร้างอย่างไม่อาจแบ่งแยกกันได้ จารุพรรณ ทรัพย์ปรุง (2548)



ภาพที่ 1.2 ภาพกราฟิกจาก จุด

ในทางศิลปะสามารถแบ่งจุดออกเป็น 2 ลักษณะ คือ

1.1.1 จุดที่ใช้ในการออกแบบกราฟิก สามารถกำหนดสีให้กลมกลืนหรือขัดแย้งเพื่อสร้างการรับรู้ตามวัตถุประสงค์ เช่น จุดที่ปรากฏในลวดลายเสือดาวสร้างแรงบันดาลใจ









ภาพที่ 1.3 เครื่องแต่งกายลายเสือดาว

ที่มา : https://goo.gl/bRWbWP

1.1.2 **จุดที่ใช้ในการออกแบบสิ่งพิมพ์** จุดสามารถนำไปออกแบบสิ่งพิมพ์ ด้วยการสร้างเป็นตัวอักษร หรือประดับตกแต่ง เช่น ทำเป็นเส้น สร้างพื้นหลัง หรือลวดลายประกอบในการจัดหน้าสิ่งพิมพ์ ช่วยให้เกิดความรู้สึก สดใส เคลื่อนไหว ตื่นตา



ภาพที่ 1.4 กระเป๋าสตรี Louis Vuitton Kusama Waves Neverfull Bag

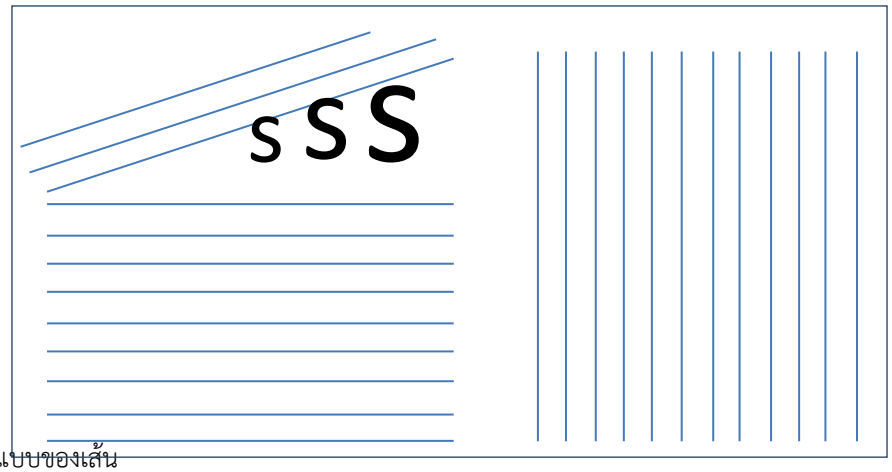
ที่มา : https://goo.gl/BVew1j



ภาพที่ 1.5 ชุดว่ายน้ำแบบย้อนยุคลายจุด (Retro Black Polka Dot)

ที่มา : https://goo.gl/NsTVL9

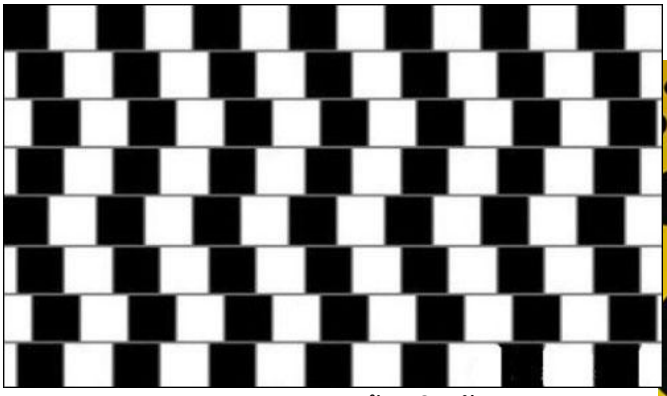
1.2 **เส้น** (Line or Strips) คือ รอยขีดที่เกิดขึ้นจากการเรียงต่อกันของจุด ทิศทางและน้ำหนักของเส้นมีอิทธิพลทางจิตวิทยาที่แตกต่างกันไป สามารถสื่อสารถึงอารมณ์และความรู้สึกได้ เส้นใช้ในการสร้างรูปร่าง ลวดลาย พื้นผิว น้ำหนักอ่อนแก่ แสงเงา ระยะใกล้ไกล พื้นที่ว่างและตัวอักษร การใช้เส้นในการออกแบบยังสามารถเลือกขนาดและลักษณะของเส้นที่แตกต่างกันเพื่อใช้ในการแสดงออกตามวัตถุประสงค์ของการออกแบบได้อีกด้วย



ภาพที่ 1.6 รูปแบบของเส้น

1.2.1 การเกิดเส้น (Line Occurrence) แบ่งออกเป็น 3 ลักษณะ คือ

i. **เส้นที่เกิดขึ้นจริง** (Actual Line) คือ เส้นที่เกิดขึ้นจากการถูกขีดเขียนให้ปรากฏบนระนาบรองรับ เกิดเป็นเส้นตรง เส้นโค้ง เส้นซิกแซก เส้นหนา-บาง เส้นแตกพร่า เป็นต้น



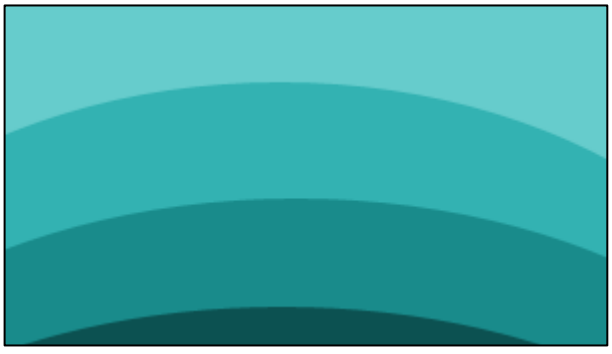
ภาพที่ 1.7 การเกิดเส้น



(2) เส้นเชิงนัย (Implied line or Exiting line or Axis line) คือ เส้นที่เกิดจากการวางองค์ประกอบ หรือวัตถุให้เกิดการรับรู้ว่าเป็นเส้น จากการรับรู้ทางสายตา โดยไม่ได้มีเส้นจริง

(3) เส้นขอบ (Line Formed by Edges) คือ เส้นที่เกิดจากการซ้อนทับกันของสีและ





รูปร่าง เช่น เส้นที่เกิดจากการวางสี 2 สี ต่อกัน หรือเส้นที่เกิดจากการวางรูปร่าง 2 รูปต่อกัน

ภาพที่ 1.8 เส้นขอบ

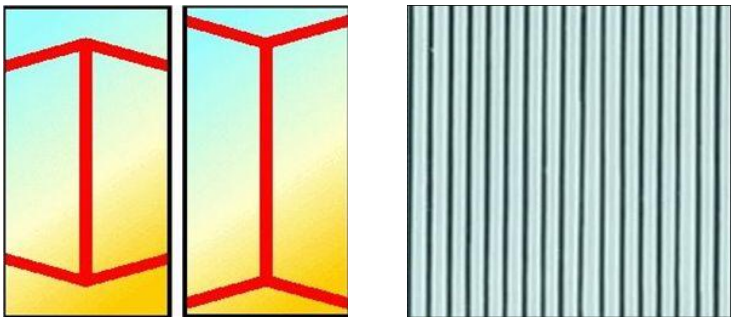
1.2.2 ทิศทางและรูปแบบของเส้น (Direction and line Quality)

(1) เส้นตรงแนวนอน (Straight Line) ทำให้เกิดความรู้สึกสงบนิ่งไม่เคลื่อนไหว ให้ความรู้สึกเรียบง่าย สุภาพ



ภาพที่ 1.9 เส้นตรงแนวนอน

ii. **เส้นตรงแนวตั้ง** (Upright-Straight Line) ทำให้เกิดความรู้สึกสง่างาม ตั้งมั่น สูง บีบแคบลง



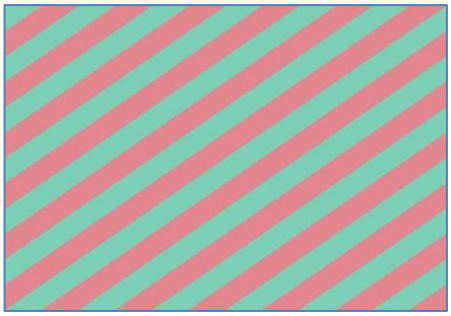
ภาพที่ 1.10 เส้นตรงแนวตั้ง



ภาพที่ 1.11 การออกแบบเสื้อผ้าโดยใช้เส้นตรงแนวตั้ง

ที่มา : https://goo.gl/dk14r2

iii. **เส้นตรงแนวเฉียง** (Oblique Line) เส้นตรงแนวเฉียง ทำให้เกิดความรู้สึกเคลื่อนไหว โฉบเฉี่ยว ในการออกแบบลวดลาย มักใช้ในโอกาสที่ต้องการความแปลกใหม่ จะช่วยกระตุ้นให้เกิดการรับรู้ที่ตื่นตาตื่นใจ



ภาพที่ 1.12 เส้นตรงแนวเฉียง

ที่มา : https://goo.gl/RLKyzL

iv. **เส้นโค้งปกติ** (Curve Line) เส้นโค้งทำให้เกิดความรู้สึกอ่อนโยน สวยงาม เช่น ลายกนก และช่วยเสริมให้เส้นตรงมีความอ่อนช้อยมากขึ้น

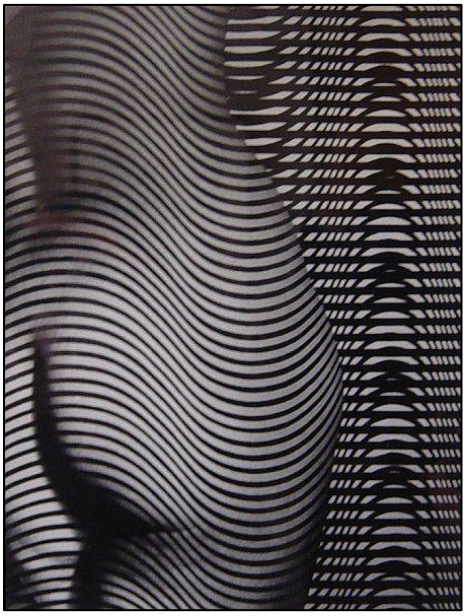


ภาพที่ 1.12 เส้นโค้งปกติ

ที่มา : https://goo.gl/YrzNtN

(5) เส้นโค้งงดงาม (S-Curve Line) เส้นโค้งทำให้เกิดความรู้สึก

นุ่มนวลอ่อนโยน เคลื่อนไหว เส้นโค้งที่มีส่วนปลายโค้งลงจะให้ความรู้สึกหดหู่ เศร้าหมอง ในขณะที่โค้ง S จะให้ความรู้สึกงดงาม (Beauty curve)

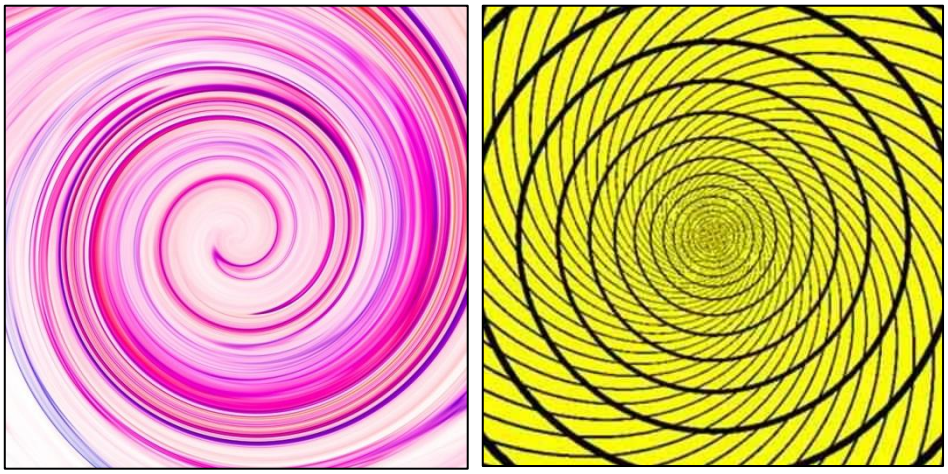


ภาพที่ 1.13 เส้นโค้งงดงาม

ที่มา : https://goo.gl/cAhxVu

(6) เส้นโค้งก้นหอย (Spiral Line) เส้นโค้งก้นหอยทำให้ความรู้สึก

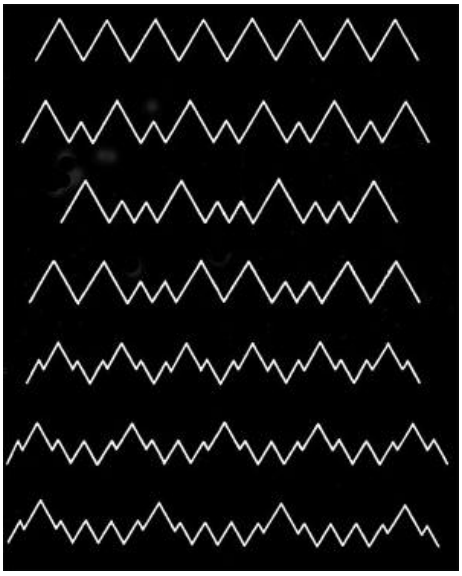
เคลื่อนไหว หมุนวน ไม่สิ้นสุด ให้ความรู้สึกใกล้ชิดธรรมชาติ



ภาพที่ 1.14 เส้นโค้งก้นหอย

ที่มา : https://goo.gl/GXG3yM

(7) เส้นหยัก (Zigzag) ให้ความรู้ตื่นเต้น ขัดแย้ง เร้าใจ น่ากลัวและแผ่กระจายออก

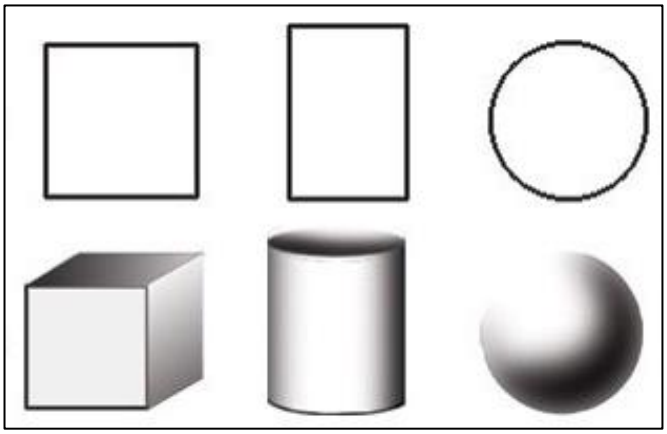


ภาพที่ 1.15 เส้นหยัก

ที่มา : https://goo.gl/D9MGsy

1.3 รูปร่างและรูปทรง (Shape and Form) รูปร่าง 2 มิติ คือ มีส่วนประกอบกว้างและยาว แต่ถ้ามี 3 มิติ คือกว้าง ยาว และหนา คือ รูปทรง นักออกแบบสามารถนำรูปร่างหรือรูปทรงตามธรรมชาติมารวมกับรูปทรงเลขาคณิตเพื่อใช้ในการออกแบบผลิตภัณฑ์ได้

1.3.1 รูปร่าง (Shape) คือ สิ่งที่เห็นเพียงขอบนอกที่ปรากฏในที่ว่าง สามารถสร้างภาวะลวงตาให้แก่รูปร่างจนมองเห็นเป็น 3 มิติได้

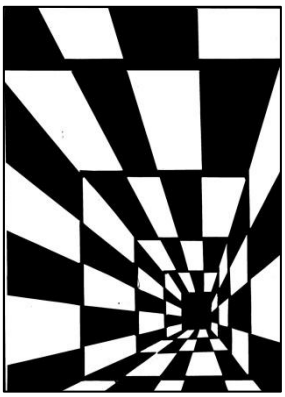


ภาพที่ 1.16 รูปร่างและรูปทรง

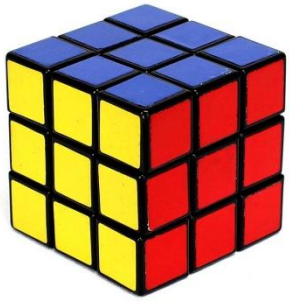
ที่มา : https://goo.gl/un565y

1.3.2 รูปทรง (Form) คือ สิ่งที่เห็นเป็นกลุ่มก้อน มีส่วนที่เพิ่มเติมจากรูปร่าง คือ มีความหนาหรือความลึก ให้ความรู้สึกว่าจับต้องได้

1.4 พื้นที่และปริมาตร (Space and Volume) พื้นที่หรือที่ว่างจะปรากฏอยู่ในรูปร่างที่เป็น 2 มิติ เช่น แผ่นกระดาษ และส่วนที่ว่างที่ปรากฏอยู่ในรูปทรงที่มี 3 มิติ เช่น รูปทรงกรวย รูปทรงกลมจะเรียกว่ามวล (mass) ในการออกแบบ นักออกแบบต้องให้ความสำคัญกับพื้นที่ว่าง (Space) และพื้นหลัง (Background) เพราะจะส่งผลต่อความรู้สึก โปร่ง หรืออึดอัด ในขณะที่การให้ความสำคัญต่อปริมาตรต้องสื่อถึงความหนักแน่น เป็นกลุ่มก้อน



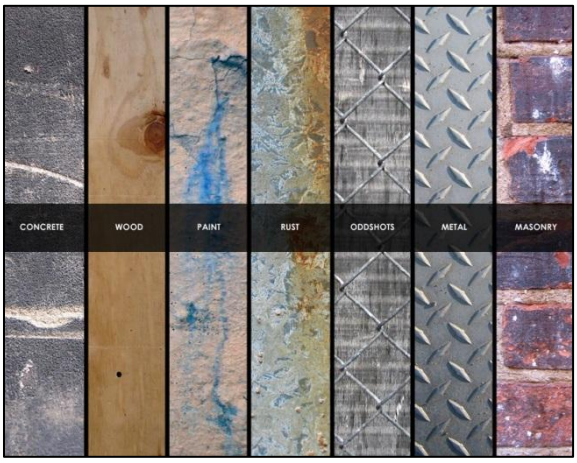
ภาพที่ 1.17 พื้นที่



ภาพที่ 1.18 ปริมาตร

ที่มา : https://goo.gl/zs5Wmq

1.5 **พื้นผิว** (Texture) ลักษณะผิวด้านนอก พื้นที่ด้านนอกของวัตถุที่รับรู้ได้ด้วยตา หรือสัมผัส เช่น เปลือกไม้ให้ความรู้สึกน่ากลัว ผิวเรียบมันวาวของกระจก ทำให้เกิดความรู้สึก สะอาด บริสุทธิ์ หรูหรา



พื้นผิว

ภาพที่ 1.20 สมาร์ทโฟนไร้ปุ่ม





ภาพที่ 1.19

ที่มา : https://goo.gl/vqNwfE

ที่มา : https://goo.gl/bEJ2bQ

1.6 **ที่ว่างและพื้นหลัง** (space and background) เป็นที่ส่งผลให้รูปร่าง (Figure) มีลักษณะเด่นหรือด้อย เช่น พื้นหลังสีเข้มจะช่วยขับให้ตัวอักษรที่สีอ่อนเด่นชัดขึ้น หรือพื้นหลังสีใกล้เคียงกับรูปร่างจะให้ความรู้สึกกลมกลืน งานที่มีพื้นที่ว่างเพียงพอเหมาะสมจะทำให้เกิดความรู้สึกลงตัว พอดี ไม่อึดอัด



ภาพที่ 1.21 ภาพพรณรงค์การไม่สูบบุหรี่

1.7 **น้ำหนักอ่อนเข้ม** (Value and Gradation) น้ำหนักอ่อนเข้ม เป็นน้ำหนักของสีและแสงบนระนาบวัสดุ น้ำหนักอ่อนแทนแสงสว่าง น้ำหนักเข้มแทนความมืดหรือแสงน้อย และน้ำหนักของสีและแสงยังสื่อถึงระยะใกล้ไกลอีกด้วย



ภาพที่ 1.21 ภาพทิวทัศน์ยามเย็น

1.8 **แสงเงา** (Light and Shadow) แสงเงาเป็นองค์ประกอบศิลป์ที่เกิดจากการเลียนแบบธรรมชาติ แสงที่ตกกระทบบนวัตถุก่อให้เกิดน้ำหนักสีอ่อนเข้มแตกต่างกัน สื่อถึงความรู้สึกเหมือนจริง มีความสำคัญมากในการออกแบบงานนิเทศศิลป์

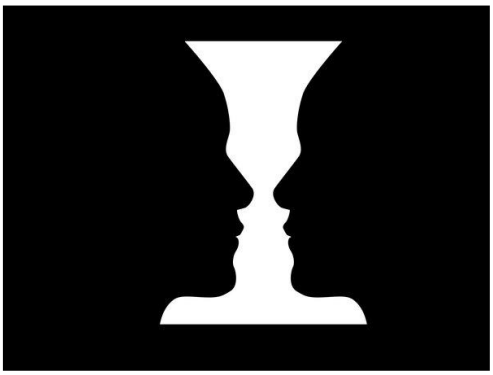


ภาพที่ 1.22 ภาพแสดงแสงและเงา

ที่มา : https://goo.gl/KSVJvB

1.9 เงาดำ (Silhouette) ภาพเงาดำ เป็นผลมาจากการที่แสงตกกระทบวัตถุเกิดเป็นเงาดำที่ระนาบของวัสดุรองรับ ซึ่งจะแตกต่างจากแสงเงาเล็กน้อย คือ วัตถุจะมีรูปร่าง (Shape) เป็นเงาดำ ไม่เห็นรายละเอียดของพื้นผิว ช่วยถ่ายทอดความคิดสร้างสรรค์ และสร้างจินตนาการให้แก่ผู้ชมได้ดี เพราะจะทำให้ผู้ชมต้องพิจารณาถึงรูปร่างและจินตนาการความหมายที่ศิลปินหรือผู้สร้างต้องการสื่อถึง





ภาพที่ 1.23 ภาพแสดงเงาดำ 1

ที่มา : https://goo.gl/jmZVRg

ภาพที่ 1.24 ภาพแสดงแสงเงาดำ 2

ที่มา : https://goo.gl/7K1kE1

1.10 สี (color) สี เป็นปรากฏการณ์ของแสงที่ปรากฏแก่ดวงตาให้เห็นเป็นสีต่างๆ ซึ่งเกิดจากระบบประสาทที่ตอบสนองต่อพลังงานของคลื่นแสงที่มีความยาวเป็นองค์ประกอบศิลป์ที่สำคัญอย่างยิ่งในงานด้านการออกแบบ เพราะสีจะสามารถสร้างความสนใจเกิดแรงปะทะและแรงดึงดูดต่อสายตาผู้ชมได้เป็นอย่างดี ช่วยสร้างให้เกิดการรับรู้ทางจิตวิทยาและสามารถแสดงอุปนิสัยของบุคคล ความรู้สึกชอบไม่ชอบ การแสดงถึงรสนิยม รวมไปถึงสามารถใช้สีเพื่อแสดงลักษณะเฉพาะของกลุ่มหรือชนชาติได้



ภาพที่ 1.25 วงจรสี

ที่มา : https://goo.gl/RhSUKQ

ในการด้านการสื่อสารความหมาย สี คงสามารถสื่อความหมายได้ในหลากหลาย ทั้งนี้เป็นไปตามพื้นที่ วัฒนธรรม ศาสนา และสภาพสังคมและรสนิยม ขอยกตัวอย่างความหมายบางส่วนของสี ดังนี้

1.10.1 **สีเหลือง** (yellow) คือ สีแห่งความสุขสดชื่น ร่าเริง มีชีวิตชีวา เป็นสีเหลือง ที่อยู่ในโทนที่เข้ากันได้กับทุกสี มีการนำมราใช้ในความหมายของสัญลักษณ์แห่งความหวัง หรือความระมัดระวัง เป็นต้น

1.10.2 **สีเขียว** (green) คือ สีของต้นไม้ใบหญ้าที่ให้ความรู้สึกสดชื่น งอกงามเป็นสัญลักษณ์ของความสงบเรียบง่ายและความอุดมสมบูรณ์

1.10.3 **สีฟ้า** (blue) คือ สีแห่งท้องฟ้าและน้ำทะเล เป็นสัญลักษณ์ของความสงบเยือกเย็น มั่งคั่งแต่เต็มไปด้วยพลัง หากเป็นสีฟ้าอ่อนจะให้ความรู้สึกสดชื่น สวยงาม กระฉับกระเฉง เป็นหนุ่มสาว

1.10.4 **สีม่วง** (purple) คือ สีแห่งความลึกลับมีเลศนัย ซ่อนเร้น เป็นสีที่มีอิทธิพลต่อจินตนาการและความอยากรู้อยากเห็นของเด็ก เช่น เทพนิยายต่างๆ มีการนำมาใช้ในความหมายของความสูงศักดิ์

1.10.5 **สีน้ำตาล** (brown) เป็นสีที่แทนสัญลักษณ์ของความร่วงโรย เปรียบเหมือน

ต้นไม้ที่มีใบร่วงหล่นเมื่อถึงอายุขัย เป็นสีที่ให้ความหมายดูเหมือนธรรมชาติเช่น สีน้ำตาลอ่อนและแก่ของลายไม้เป็นต้น นอกจากนั้นยังใช้ในความหมายของความถ่อมตน เก่าแก่

1.10.6 สีแจ๊ด (vivid colors) คือ สีที่ดูสะดุดตาเร็วและมองเห็นได้ในระยะไกล โทนของสีตัดกันแบบตรงข้าม เช่น แดงกับดำ เหลืองกับน้ำเงิน เขียวกับแดง ดำกับเหลือง เป็นต้น สีเหล่านี้นิยมใช้กันมากในการออกแบบผลิตภัณฑ์ เช่น ของเด็กเล่น ภัตตาคาร ร้านอาหารประเภทฟาสต์ฟู้ด คาเฟ่ ข้อเสียของสีเหล่านี้ คือหากใช้จำนวนสีมาก อาจมองดูลายตา ดูพร่า วิธีที่ดีควรใช้เพียงหนึ่งหรือสองสีเป็นจุดเน้นเท่านั้น



ภาพที่ 1.26 เครื่องหมายการค้า 7-11

ที่มา : https://goo.gl/ra33wD

1.10.7 สีทึม (dull colors) คือ สีอ่อนที่ค่อนข้างเข้ม หรือสีเข้มที่เจือจางลง ให้ความรู้สึกที่สลัวลาง มัว บางครั้งดูเหมือนฝัน และดูคลายเครียด

1.10.8 สีจาง หรือสีอ่อน (light colors) ให้ความหมายที่อ่อนโยน เบาหวิวเหมือนคลื่นเมฆหรือปุยฝ้าย ช่วยทำให้พื้นที่ที่แคบให้ดูกว้างขึ้น โทนสีเหล่านี้จะใช้กันมากกับเสื้อผ้าสตรี ชุดนอน ชุดชั้นใน แฟชั่นชุดของห้องนอน ในงานศิลปะมีการใช้สีอ่อนเป็นพื้นฉากหลัง เพื่อขับให้รูปทรงลอยเด่นขึ้น

1.10.9 สีมืดทึบ (dark colors) ให้ความรู้สึกหนัก เข้ม แข็งแกร่ง มีพลัง สังเกตได้จากเครื่องแต่งกายของทหาร สีสูทของผู้ชาย เครื่องแบบของช่าง เป็นต้น



ภาพที่ 1.27 ชุดสูทสีมืดทึบ

ที่มา : https://goo.gl/u2VkjU

2. การจัดองค์ประกอบศิลป์

ศักดิ์ชัย เกียรตินาคินทร์. (2553). กล่าวว่า การจัดองค์ประกอบศิลป์ (Principles of design) หมายถึง การจัดองค์ประกอบของงานศิลปะทั้งรูปแบบ 2 มิติ และ 3 มิติ เพื่อให้เกิดการรับรู้ที่สมบูรณ์ สวยงาม บนพื้นฐานของการสร้างสรรค์ซึ่งการจัดองค์ประกอบศิลป์เกิดจากการนำเอา องค์ประกอบต่างๆ ของศิลปะที่กล่าวถึงข้างต้นมาจัดวางเข้าด้วยกันเพื่อให้เกิดความงาม ความลงตัว สามารถสื่อความหมายและทำให้เกิดสุนทรียะต่อผู้ชมได้ ทั้งนี้การจัดองค์ประกอบศิลป์มีหลักการเบื้องต้น ดังนี้

2.1 สัดส่วน (proportion) คือ ความสัมพันธ์กันอย่างเหมาะสมระหว่างขนาดของ องค์ประกอบที่แตกต่างกัน ทั้งขนาดที่อยู่ในรูปทรงเดียวกันหรือระหว่างรูปทรงและรวมถึง ความสัมพันธ์กลมกลืนระหว่างองค์ประกอบทั้งหลายด้วย ซึ่งเป็นความพอเหมาะพอดี ไม่มากไม่น้อย ขององค์ประกอบทั้งหลายที่นำมาจัดรวมกัน ความเหมาะสมของสัดส่วนอาจ พิจารณาจากคุณลักษณะดังต่อไปนี้



ภาพที่ 1.28 เครื่องหมายการค้า

property-real-estate

ที่มา : https://goo.gl/JPe9iq

2.1.1 **สัดส่วนที่เป็นมาตรฐาน** จากรูปลักษณะตามธรรมชาต ของ คน สัตว์ พืช ซึ่งโดยทั่วไป ถือว่า สัดส่วนตามธรรมชาติ จะมีความงามที่เหมาะสมที่สุด หรือจากรูปลักษณะที่เป็นการ สร้างสรรค์ของมนุษย์ เช่น Gold section เป็นกฎในการสร้างสรรค์รูปทรงของกรีก ซึ่งถือว่า "ส่วนเล็กสัมพันธ์กับส่วนที่ใหญ่กว่า ส่วนที่ใหญ่กว่าสัมพันธ์กับส่วนรวม" ทำให้สิ่งต่าง ๆ ที่สร้างขึ้นมีสัดส่วนที่สัมพันธ์กับทุกสิ่งอย่างลงตัว



ภาพที่ 1.29 Gold section

ที่มา : https://goo.gl/Qqh0vo

2.1.2 สัดส่วนจากความรู้สึก โดยที่ศิลปะนั้นไม่ได้สร้างขึ้นเพื่อความงามของรูปทรงเพียง อย่างเดียว แต่ยังสร้างขึ้นเพื่อแสดงออกถึงเนื้อหา เรื่องราวและความรู้สึกด้วย สัดส่วนจะช่วยเน้นอารมณ์ ความรู้สึกให้เป็นไปตามเจตนารมณ์ และเรื่องราวที่ศิลปินต้องการ ลักษณะเช่นนี้ทำให้งานศิลปะของชนชาติต่าง ๆ มีลักษณะที่แตกต่างกัน เนื่องจากมีเรื่องราว อารมณ์และความรู้สึกที่ต้องการแสดงออกต่างกันไป เช่น กรีก นิยมในความงามตามธรรมชาติเป็น อุดมคติ เน้นความงามที่เกิดจากการประสานกลมกลืนของรูปทรง จึงแสดงถึงความเหมือน จริงตามธรรมชาติ ส่วนศิลปะแอฟริกันดั้งเดิม เน้นที่ความรู้สึกทางวิญญานที่น่ากลัว ดังนั้นรูปลักษณะจึงมีสัดส่วนที่ผิดแผกแตกต่างไปจากธรรมชาติทั่วไป



ภาพที่ 1.30 สัดส่วนสตรีในจินตาการของศิลปิน

ที่มา : https://goo.gl/JUNhHT

2.2.2 ความสมดุล หรือ ดุลยภาพ (balance) หมายถึง น้ำหนักที่เท่ากันขององค์ประกอบ ไม่เอนเอียงไปข้างใดข้างหนึ่ง ในทางศิลปะยังรวมถึงความประสานกลมกลืน ความพอเหมาะพอดีของส่วนต่าง ๆ ในรูปทรงหนึ่ง หรืองานศิลปะ ชิ้นหนึ่ง การจัดวางองค์ประกอบต่าง ๆ ลงในงานศิลปกรรมนั้นจะต้องคำนึงถึงจุดศูนย์ถ่วง ในธรรมชาตินั้นทุกสิ่งสิ่งที่ทรงตัวอยู่ได้โดยไม่ล้มเพราะมีน้ำหนักเฉลี่ยเท่ากันทุกด้านฉะนั้น ในงานศิลปะถ้ามองดูแล้วรู้สึกว่าบางส่วนหนักไป แน่นไป หรือ เบาบางไปก็จะทำให้ภาพนั้นดูเอนเอียง และเกิดความ รู้สึกไม่สมดุล เป็นการบกพร่องทางความงาม ดุลยภาพในงานศิลปะ มี 2 ลักษณะ คือ

(1) ดุลยภาพแบบสมมาตร (Symmetry Balance) หรือ ความสมดุลแบบซ้ายขวาเหมือนกัน คือ การวางรูปทั้งสองข้างของแกนสมดุล เป็นการสมดุลแบบธรรมชาติลักษณะแบบนี้ใน ทางศิลปะมีใช้น้อย ส่วนมากจะใช้ในลวดลายตกแต่ง ในงานสถาปัตยกรรมบางแบบ หรือ ในงานที่ต้องการ ดุลยภาพที่นิ่งและมั่นคงจริง ๆ



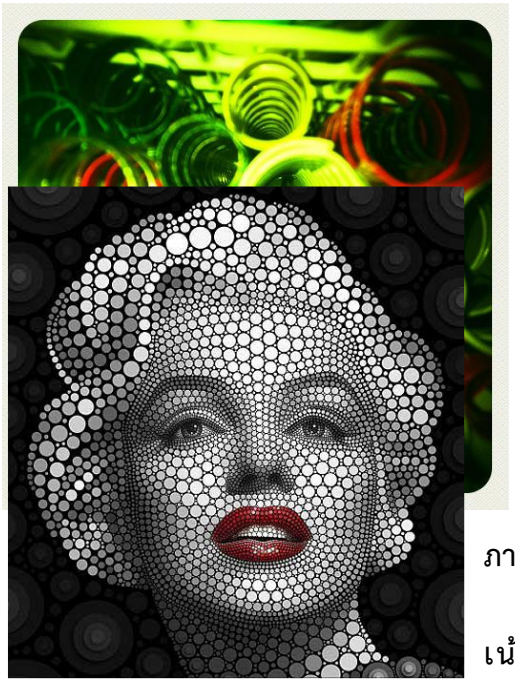
ภาพที่ 1.31 ภาพดุลยภาพแบบสมมาตร
ที่มา : https://goo.gl/bAKBrp

(2) ดุลยภาพแบบอสมมาตร (Asymmetry Balance) หรือ ความสมดุลแบบซ้ายกับขวาไม่เหมือนกัน มักเป็นการสมดุลที่เกิดจาการจัดใหม่ของมนุษย์ ซึ่งมีลักษณะที่ทางซ้ายและขวาไม่เหมือนกัน ใช้องค์ประกอบที่ไม่เหมือนกันแต่มีความสมดุลกัน อาจเป็นความสมดุลด้วย น้ำหนักขององค์ประกอบ หรือสมดุลด้วยความรู้สึกก็ได้ การจัดองค์ประกอบให้เกิดความสมดุลแบบอสมมาตรอาจทำได้โดยเลื่อนแกนสมดุลไปทางด้านที่มีน้ำหนักมากว่า หรือเลื่อนรูปที่มีน้ำหนักมากกว่าเข้าหาแกนจะทำให้เกิดความสมดุลขึ้น หรือใช้หน่วยที่มีขนาดเล็กแต่มีรูปลักษณะที่น่าสนใจถ่วงดุลกับรูปลักษณะที่มีขนาดใหญ่แต่มีรูปแบบธรรมดา



ภาพที่ 1.32 ภาพดุลยภาพแบบอสมมาตร
ที่มา : https://goo.gl/B781wr

2.2.3 จังหวะลีลา (Rhythm) หมายถึง การเคลื่อนไหวที่เกิดจาการซ้ำกันขององค์ประกอบ เป็นการซ้ำที่เป็นระเบียบจากระเบียบธรรมดาที่มีช่วงห่างเท่าๆ กันมาเป็นระเบียบที่สูงขึ้น ซับซ้อนขึ้นจนถึงขั้นเกิดเป็นรูปลักษณะของศิลปะ โดยเกิดจากการซ้ำของหน่วย หรือการสลับกันของหน่วยกับช่องไฟหรือเกิดจากการเลื่อนไหลต่อเนื่องกันของ เส้น สี รูปทรงหรือ น้ำหนัก ด้วยการเว้นช่วง หรือสลับช่วง ก็จะเกิดลวดลาย ที่แตกต่างกันออกไป จังหวะที่น่าสนใจและมีชีวิต ได้แก่ การเคลื่อนไหวของ คน สัตว์ การเติบโตของพืช การเต้นรำ เป็นการเคลื่อนไหวของโครงสร้างที่ให้ความบันดาลใจในการสร้างรูปทรงที่มีความหมาย



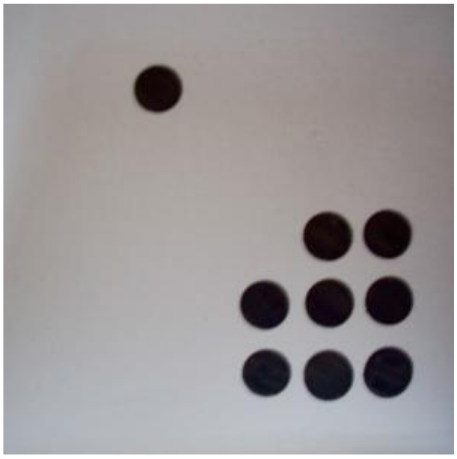
ภาพที่ 1.33 ภาพแสดงจังหวะลีลา

2.2.4 การเน้น (Emphasis) หมายถึง การกระทำให้เด่นเป็นพิเศษกว่าธรรมดา ในงานศิลปะจะต้องมี ส่วนใดส่วนหนึ่ง หรือจุดใดจุดหนึ่ง ที่มีความสำคัญกว่าส่วนอื่น ๆ งานที่ไม่มีจุดสนใจ หรือจุดเน้น จะทำให้ดูน่าเบื่อเหมือนกับลวดลายที่ถูกจัดวางซ้ำกันโดยปราศจากความหมายหรือเรื่องราวที่น่าสนใจดังนั้น ส่วนนั้นจึงต้องถูกเน้น ให้เห็นเด่นชัดขึ้นมาเป็นพิเศษกว่าส่วนอื่น ๆ ซึ่งจะทำให้ผลงานมีความงาม สมบูรณ์ ลงตัว และน่าสนใจมากขึ้นการเน้นจุดสนใจ สามารถทำได้ 3 วิธี คือ

(1) การเน้นด้วยการใช้องค์ประกอบที่ตัดกัน (Emphasis by Contrast) สิ่งที่แปลกแตกต่างไปจากส่วนอื่นๆ ของงาน จะเป็นจุดสนใจ ดังนั้น การใช้องค์ประกอบที่มีลักษณะ แตกต่าง หรือขัดแย้ง กับส่วนอื่น ก็จะทำให้เกิดจุดสนใจขึ้นในผลงานได้

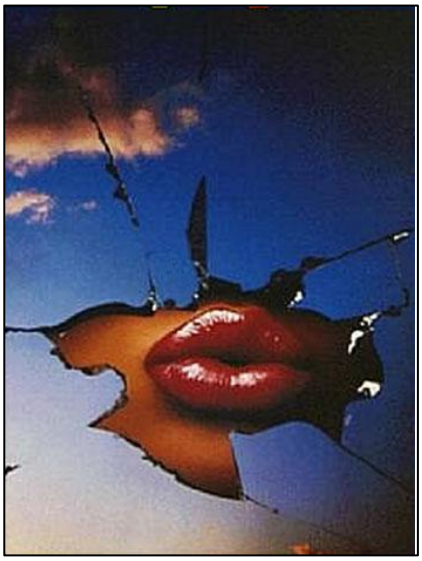
ภาพที่ 1.33 ภาพกราฟิกมาริลีน มอนโร
ที่มา : https://goo.gl/a3WJGT

(2) การเน้นด้วยการด้วยการอยู่ โดดเดี่ยว (Emphasis by Isolation) เมื่อสิ่งหนึ่งถูกแยกออกไปจากส่วนอื่น ๆ ของภาพหรือกลุ่มของมัน สิ่งนั้นก็จะกลายเป็นจุดสนใจ และเกิดความสำคัญขึ้นมา



ภาพที่ 1.34 ภาพกราฟิกการเน้นด้วยการด้วยการอยู่ โดดเดี่ยว

(3) การเน้นด้วยการจัดวางตำแหน่ง (Emphasis by Placement) เมื่อองค์ประกอบอื่น ๆ ชี้นำมายังจุดใด ๆ จุดนั้นก็จะเป็นจุดสนใจที่ถูกเน้นขึ้นมา



ภาพที่ 1.35 ภาพกราฟิกการเน้นด้วยการด้วยการจัดวางตำแหน่ง
ที่มา : https://goo.gl/5glotq

2.2.5 เอกภาพ (Unity) หมายถึง ความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันขององค์ประกอบศิลป์ทั้งด้านรูปลักษณะ และด้านเนื้อหาเรื่องราว เป็นการประสานหรือจัดระเบียบของส่วนต่าง ๆ ให้เกิดความเป็นหนึ่งเดียว เพื่อผลรวมอันไม่อาจแบ่งแยกส่วนใดส่วนหนึ่งออกไป การสร้างงานศิลปะ คือ การสร้างเอกภาพขึ้นจากความสับสน ความยุ่งเหยิงให้เป็นการจัดระเบียบ และดุลยภาพ ให้แก่สิ่งที่ขัดแย้งกันเพื่อให้รวมตัวกันได้ โดยการเชื่อมโยงส่วนต่าง ๆให้สัมพันธ์กันเอกภาพของงานศิลปะ มีอยู่ 2 ประการ คือ

(1) เอกภาพของการแสดงออก หมายถึง การแสดงออกที่มีจุดมุ่งหมายเดียว แน่นอนและมีความเรียบง่าย งานชิ้นเดียวไม่ควรแสดงออกมาด้วยหลายความคิด หลายอารมณ์เพราะจะทำให้สับสน ขาดเอกภาพและการแสดงออกด้วยลักษณะเฉพาะตัวของ
ศิลปินแต่ละคน ก็สามารถทำให้เกิดเอกภาพแก่ผลงานได้



ภาพที่ 1.36 การแสดงออกที่มีจุดมุ่งหมายเดียว

ที่มา : https://goo.gl/Vv9Y1V

(2) เอกภาพของรูปทรง คือ การรวมตัวกันอย่างมีดุลยภาพ และมีระเบียบขององค์ประกอบทางศิลปะ เพื่อให้เกิดเป็นรูปทรงหนึ่งที่สามารถแสดงความคิดเห็นหรืออารมณ์ของศิลปินออกมาได้อย่างชัดเจน เอกภาพของรูปทรง เป็นสิ่งที่สำคัญที่สุดต่อความงามของผลงานศิลปะ เพราะเป็นสิ่งที่ศิลปินใช้เป็นสื่อในการแสดงออกถึงเรื่องราว ความคิดและอารมณ์

กฎเกณฑ์ในการสร้างเอกภาพในงานศิลปะเป็นกฎเกณฑ์เดียวกันกับความเป็นอยู่ในธรรมชาติ ซึ่งมีอยู่ 2 กฎเกณฑ์ คือ

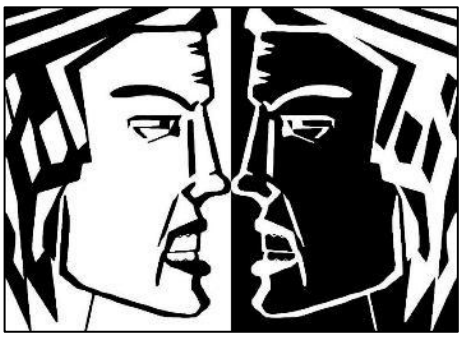
(1) กฎเกณฑ์ของการขัดแย้ง (Opposition) จะมีอยู่ 4 ลักษณะ คือ

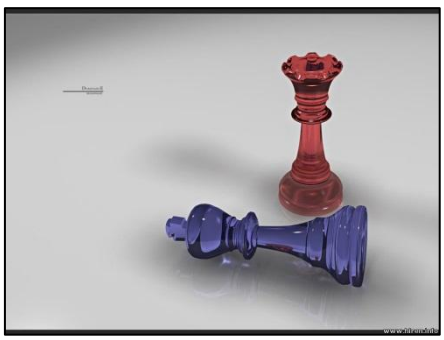
-การขัดแย้งขององค์ประกอบทางศิลปะแต่ละชนิดและรวมถึงการขัดแย้งกันขององค์ประกอบต่างชนิดกันด้วย

- การขัดแย้งของขนาด

- การขัดแย้งของทิศทาง

- การขัดแย้งของที่ว่างหรือ จังหวะ ง่ายที่สุด แต่ก็ทำให้ดูจืดชืด น่าเบื่อที่สุด





ภาพที่ 1.37 การขัดแย้งของทิศทาง 1 **ภาพที่ 1.38** การขัดแย้งของทิศทาง 2

ที่มา : https://goo.gl/1Q2ry4

(2) กฎเกณฑ์ของการประสาน (Transition) คือ การทำให้เกิดความกลมกลืนให้สิ่งต่าง ๆ เข้ากันได้อย่างสนิท เป็นการสร้างเอกภาพจากการรวมตัวของสิ่งที่เหมือนกันเข้าด้วยกันการประสาน มีอยู่ 2 วิธี คือ

- การเป็นตัวกลาง (Transition) คือ การทำสิ่งที่ขัดแย้งกันให้กลมกลืนกัน ด้วยการใช้ตัวกลางเข้าไปประสาน เช่น สีขาวกับสีดำ ซึ่งมีความแตกต่างขัดแย้งกัน สามารถทำให้อยู่ร่วมกันได้อย่างมีเอกภาพด้วยการใช้สีเทาเข้าไปประสาน ทำให้เกิดความกลมกลืนกันมากขึ้น

- การซ้ำ (Repetition) คือ การจัดวางหน่วยที่เหมือนกันตั้งแต่ 2 หน่วยขึ้นไป เป็นการสร้างเอกภาพที่ง่าย แต่อาจจะดูน่าเบื่อ



ภาพที่ 1.39 การซ้ำ

ที่มา : https://goo.gl/LdbaHe

การทำให้ผลงานเกิดเอกภาพเป็นการสร้างความหมาย ซึ่งให้ผู้ชมสามารถรับรู้ได้ในความหมายเพียงความหมายเดียวเท่านั้น

สรุป

องค์ประกอบศิลป์ คือ องค์ประกอบพื้นฐานของการออกแบบงานศิลปะอันประกอบด้วย จุด, เส้น, รูปร่างและรูปทรง, พื้นที่และปริมาตร, พื้นผิว, ที่ว่างและพื้นหลัง, น้ำหนักอ่อนเข้ม, แสงเงา, เงาดำและสี ซึ่งการทำให้การออกแบบภาพกราฟิกเพื่อการสื่อสารนั้นสามารถสร้างความน่าสนใจ สวยงามและสามารถสื่อสารความหมายไปยังผู้ชมได้อย่างมีประสิทธิภาพได้ด้วยหลักการจัดองค์ประกอบภาพอันได้แก่ สัดส่วน ความสมดุล จังหวะลีลา การเน้น เอกภาพและ สิรมด้วยหลักความขัดแย้ง ซึ่งผู้ออกแบบผลงานควรเลือกใช้ตามลักษณะเด่นและจุดมุ่งหมายของผลงานให้เกิดความลงตัวมากที่สุด

คำถามทบทวน

1. องค์ประกอบศิลป์หมายถึงอะไร 2. องค์ประกอบศิลป์ประกอบด้วยสิ่งใดบ้าง

3. หน่วยที่เล็กที่สุดของงานศิลปะคืออะไร

4. เทคนิคในการจัดวางองค์ประกอบต่างๆให้เกิดความลงตัวเรียกว่าอะไร

5. เอกภาพ หมายถึง สิ่งใด มีความสำคัญต่อการออกแบบสื่ออย่างไร

เอกสารอ้างอิง

ศักดิ์ชัย เกียรตินาคินทร์. (2553). *@design หลักการออกแบบศิลปะ Principles of Design.* สำนักพิมพ์ไว้ลาย. พิมพ์ที่ พิมพ์ดี. กรุงเทพฯ.

จารุพรรณ ทรัพย์ปรุง. (2548). *หลักการออกแบบ*. เอกสารคำสอน. กรุงเทพฯ: คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา.

ออนไลน์

Genio Creativo. (2017). สืบค้น 5 ส.ค. 2560, จาก https://goo.gl/NUSQ5M.

Purseblog. (2017). สืบค้น 5 ส.ค. 2560, จาก https://goo.gl/BVew1j.

Retro Black Polka Dot. (2017). สืบค้น 5 ส.ค. 2560, จาก https://goo.gl/NsTVL9.

Vesstudio. (2017). สืบค้น 5 ส.ค. 2560, จาก https://goo.gl/dk14r2

Wordpress. (2017). สืบค้น 5 ส.ค. 2560, จาก https://goo.gl/RLKyzL

เส้นโค้งปกติ. (2017). สืบค้น 7 ส.ค. 2560, จาก https://goo.gl/YrzNtN

เส้นโค้งงดงาม. (2017). สืบค้น 7 ส.ค. 2560, จาก https://goo.gl/cAhxVu

เส้นโค้งก้นหอย. (2017). สืบค้น 7 ส.ค. 2560, จาก https://goo.gl/GXG3yM

เส้นหยัก. (2017). สืบค้น 7 ส.ค. 2560, จาก https://goo.gl/D9MGsy

Shape and Form. (2017). สืบค้น 7 ส.ค. 2560, จาก https://goo.gl/un565y

Space. (2017). สืบค้น 7 ส.ค. 2560, จาก https://goo.gl/zs5Wmq

Volume. (2017). สืบค้น 7 ส.ค. 2560, จาก https://goo.gl/zs5Wmq https://goo.gl/vqNwfE

Texture. (2017). สืบค้น 7 ส.ค. 2560, จาก https://goo.gl/bEJ2bQ

Samsung galaxy s8. (2017). สืบค้น 7 ส.ค. 2560, https://goo.gl/KSVJvB

Light and Shadow. (2017). สืบค้น 7 ส.ค. 2560, จาก https://goo.gl/jmZVRg

Silhouette. (2017). สืบค้น 8 ส.ค. 2560, จาก https://goo.gl/7K1kE1

Deviant art. (2017). สืบค้น 8 ส.ค. 2560, จาก https://goo.gl/RhSUKQ

color circle. (2017). สืบค้น 8 ส.ค. 2560, จาก https://goo.gl/ra33wD

Wikimedia.7_11 (2017). สืบค้น 8 ส.ค. 2560, จากhttps://goo.gl/u2VkjU

RMRS. (2017). สืบค้น 8 ส.ค. 2560, จาก https://goo.gl/JPe9iq

property-real-estate. (2017). สืบค้น 8 ส.ค. 2560, จาก https://goo.gl/Qqh0vo

Gold section. (2017). สืบค้น 8 ส.ค. 2560, จาก https://goo.gl/JUNhHT

Krittayakorn. (2017). สืบค้น 8 ส.ค. 2560, จาก https://goo.gl/bAKBrp

Williamsalazar. (2017). สืบค้น 8 ส.ค. 2560, จาก https://goo.gl/bAKBrp

luminous. (2017). สืบค้น 9 ส.ค. 2560, จาก https://goo.gl/B781wr

Deviant art. (2017). สืบค้น 9 ส.ค. 2560, จาก https://goo.gl/a3WJGT

Nhsdesigns. (2017). สืบค้น 9 ส.ค. 2560, จาก https://goo.gl/5glotq

therightsideofnormal. (2017). สืบค้น 9 ส.ค. 2560, จาก https://goo.gl/Vv9Y1V

writingcenterunderground. (2017). สืบค้น 9 ส.ค. 2560, จาก https://goo.gl/1Q2ry4

Chicago SEO. (2017). สืบค้น 9 ส.ค. 2560, จาก https://goo.gl/LdbaHe

แผนบริหารการสอนประจำบทที่ 7

ผู้รับผิดชอบบทในการเรียบเรียง ค้นค้า และการเขียนเนื้อหา อาจารย์ธนิต พฤกธรา

หัวข้อเนื้อหา

1. สื่อสาร
2. สื่อกับการสื่อสาร
3. แนวความคิดในการสร้างสรรค์
4. แนวทางในการออกแบบ
5. ขั้นตอนในการออกแบบและผลิตสื่อในการสื่อสาร
6. สรุป

วัตถุประสงค์

1. สร้างความรู้ความเข้าใจเรื่องการสื่อสาร สื่อ ความคิดสร้างสรรค์ และการผลิตสื่อ
2. เพื่อนำความรู้ที่ได้ไปฝึกฝนการผลิตงานด้านการออกแบบสื่อในการสื่อสาร
3. สามารถพัฒนาความรู้ในการประยุกต์ใช้ในการสร้างสรรค์ด้านอื่น ๆ ได้

วิธีการสอน กิจกรรมการเรียนการสอน

วิธีการสอน

1. การสอนแบบบรรยาย

2. การสอนแบบอภิปราย
3. กิจกรรม

การสอนแบบแบ่งกลุ่มทำกิจกรรม

กิจกรรม

1. การบรรยายและสรุปเนื้อหาจากเอกสารการสอนโดยการนำเสนอด้วยโปรแกรม Power Point
2. ศึกษา ทำความเข้าใจและวางแผน
3. ทำการฝึกในการผลิตสื่อเพื่อใช้ในการสื่อสาร

สื่อการเรียนการสอน

1. เนื้อหาในเอกสารประกอบการสอนวิชาศิลปะเพื่องานนิเทศศาสตร์
2. เอกสารตำราที่เกี่ยวข้อง
3. ภาพประกอบจาก Website ที่เกี่ยวข้อง
4. ภาพประกอบและอื่น ๆ
5. การนำเสนอด้วยโปรแกรม Power Point
6. กรณีศึกษา

การวัดและการประเมินผล

1. การอภิปรายผลในชั้นเรียน
2. การพิจารณางานออกแบบสื่อ
3. การทดสอบความเข้าใจในการประยุกต์ใช้

บทที่ 7

หลักการออกแบบสื่อเพื่อการสื่อสาร

การสร้างสรรค์เป็นเรื่องที่ไม่ยากจนเกินไป ไม่ว่าจะในมือสมัครเล่นหรือมืออาชีพเพราะหัวใจสำคัญของงานอยู่ที่ในรูปแบบการสื่อสารกับวัตถุประสงค์ที่แตกต่างกันไป ทั้งนี้หลักการออกแบบงานศิลปะจึงมีแนวทางที่หลากหลาย สิ่งสำคัญที่จะขาดไม่ได้คือกระบวนการในการสร้างสรรค์ที่มีขั้นตอนที่ทำให้การทำงานในการผลิต จนถึงการสามารถปรับปรุงแก้ไขได้ง่ายขึ้นจนถึงขั้นตอนสุดท้ายในการสร้างสรรค์ เพราะงานออกแบบสื่อนับได้ว่าเป็นงานศิลปะในด้านการสื่อสารที่สร้างความเข้าใจในรูปแบบหนึ่ง อีกทั้งการนำงานสื่อและงานศิลปะมารวมกันยังสามารถนำไปใช้ประโยชน์ในงานเชิงพาณิชย์ได้หลากหลายมากขึ้น

ในด้านงานศิลปะในการออกแบบ มักทำให้เกิดความสวยงามและส่งผลต่อการพัฒนาที่สามารถนำมาใช้ประโยชน์ได้ งานออกแบบทางด้านศิลปะยังสามารถนำมาใช้ในกระบวนการออกแบบในการสื่อสารด้วยคุณสมบัติทางด้านความสวยงามและการดึงดูดที่ส่งผลกับการสื่อสารที่ผ่านช่องทาง ที่เราเรียกว่า สื่อ มีหน้าที่ในการพาข่าวสารไปสู่ผู้รับสาร

สื่อมีบทบาทสำคัญในการสร้างรูปแบบในการสื่อสารให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น ดังนั้นนักออกแบบด้านการสื่อสารจึงต้องนำความรู้ด้านศิลปะมาใช้ในการออกแบบงานสื่อ โดยต้องอาศัยความคิดสร้างสรรค์ ความ

เข้าใจในการสื่อสารและทักษะด้านฝีมือในการผลิตสื่อที่ใช้กับการสื่อสาร ทั้งนี้ในบทนี้จะมีเนื้อหาที่อธิบายถึงความเข้าใจในสื่อ แนวความคิดสร้างสรรค์ จนถึงการออกแบบและผลิตสื่อเพื่อนำไปใช้ในการสื่อสาร

การสื่อสาร

การสื่อสารมีบทบาทสำคัญต่อชีวิตมนุษย์อย่างมาก มนุษย์จึงใช้การสื่อสารอยู่ตลอดเวลา ตั้งแต่การสื่อสารกับตนเอง การสื่อสารกับผู้อื่น สิ่งเหล่านี้เกิดจากการที่มนุษย์มักอยู่ร่วมกันในสังคม แม้แต่ในด้านธุรกิจและการตลาดก็จำเป็นต้องอาศัยการสื่อสารเพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ในการทำงาน การสื่อสารจึงเป็นสิ่งที่จะขาดไม่ได้ในการดำเนินชีวิต ในการรู้ความหมายและรู้ความสำคัญของการสื่อสาร ตลอดจนทราบองค์ประกอบของการสื่อสาร ทำให้สามารถปรับปรุงหรือพัฒนารูปแบบการสื่อสารให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้นได้

1. **การสื่อสาร** ตรงกับภาษาอังกฤษว่า Communication หมายถึง กระบวนการส่งข่าวสารข้อมูลจากผู้ส่งข่าวสารไปยังผู้รับข่าวสาร มีวัตถุประสงค์เพื่อชักจูงให้ผู้รับข่าวสารมีปฏิกิริยาตอบสนองกลับมา
2. **รูปแบบการสื่อสาร**

2.1 วิธีในการสื่อสาร

2.1.1 วัจนภาษา (Verbal communication) เป็นการสื่อสารที่ใช้ถ้อยคำ มีทั้งภาษาพูดและภาษาเขียน เช่นการพูดเพื่อจูงใจให้ซื้อสินค้าและบริการ หรือใบปลิวโฆษณาโปรโมชั่นโทรศัพท์มือถือ เป็นต้น

2.1.2 อวัจนภาษา (Non-Verbal Communication) เป็นการสื่อสารที่ใช้กริยาแทนคำพูด เช่น การยกมือไหว้ลูกค้าเพื่อต้อนรับ การแสดงแววตา ท่าทางที่เป็นมิตร เหมาะแก่กาลเทศะ เป็นต้น

2.2 รูปแบบของการสื่อสารแบบเส้นทาง

2.2.1 การสื่อสารทางเดียว (One – way communication) เป็นการส่งข่าวสารหรือการสื่อสารไปยังผู้รับแต่เพียงฝ่ายเดียว โดยที่ผู้รับไม่สามารถมีการตอบสนองทันทีกับผู้ส่ง แต่อาจจะมีผลย้อนกลับไปยังผู้ส่งในภายหลังได้ เช่น การเขียนจดหมาย การสื่อสาร แบบนี้ผู้ส่งและผู้รับไม่สามารถมีปฏิสัมพันธ์ต่อกันได้ทันที จึงมักเป็นการสื่อสารโดยใช้สื่อมวลชน เช่น วิทยุ โทรทัศน์ หนังสือพิมพ์ อีเมล sms เป็นต้น อย่างไรก็ดีถึงแม้สื่อสารมวลชนจะเป็นการสื่อสารทางเดียวก็ตาม ปัจจุบันรายการวิทยุส่วนใหญ่และรายการโทรทัศน์บางรายการ ได้เปิดโอกาสให้ผู้ฟังหรือผู้ชมร่วมแสดงความคิดเห็นโดยการโทรศัพท์ ทำให้การสื่อสารกลายเป็นการสื่อสารแบบสองทาง

2.2.2 การสื่อสารแบบสองทาง (Two – way communication) เป็นการสื่อสารที่ผู้รับมีการตอบสนองย้อนกลับทันที (immediate response) ส่งกลับมายังผู้ส่ง โดยที่ผู้ส่งหรือผู้รับอาจจะอยู่ต่อหน้ากันหรืออยู่คนละสถานที่ก็ได้ แต่มีการเจรจาโต้ตอบกันไปมา โดย เป็นการผลัดกันทำหน้าที่ผู้ส่งและผู้รับ

2.3 ระดับ-ทางการสื่อสาร

2.3.1 ระดับตัวเอง (Intrapersonal communication) เป็นการสื่อสารกับตัวเอง เป็นทั้งผู้ส่งและผู้รับในขณะเดียวกัน เช่น การเขียน การอ่าน การวิเคราะห์ตัวเอง การเตือนตัวเอง

2.3.2 ระดับระหว่างบุคคล (Interpersonal communication) เป็นการสื่อสารระหว่างคนสองคน เป็นการสื่อสารที่มีอิทธิพลอย่างมากในการสื่อสาร สามารถแบ่งเป็น

2.3.2.1 การสื่อสารแบบเผชิญหน้า (face to face) เป็นการที่ผู้รับผู้ส่งสารเห็นหน้ากันพูดคุยกัน

2.3.2.2 การสื่อสารระหว่างบุคคลแบบมีสื่อกลาง (interposed communication) เป็นการติดต่อสื่อสาร ระหว่างบุคคลโดยการใช้สื่อเป็นตัวกลาง อาจจะเป็นจดหมาย โทรศัพท์ วิทยุสื่อสาร

2.3.3 ระดับกลุ่มย่อย (Group communication) เป็นการสื่อสารระหว่างบุคคลกับกลุ่มคนซึ่งเป็นคนจำนวนมาก เช่น การสอนในห้องเรียน การฟังการปราศรัย หาเสียง

2.3.4 ระดับมวลชน (Mass communication)เป็นการสื่อสารวงกว้างที่เน้นการกับคนจำนวนมาก

3. องค์ประกอบของการสื่อสาร

องค์ประกอบสำหรับการสื่อสารเป็นส่วนสำคัญที่ทำให้เกิดการสื่อสารอย่างครบวงจรที่ส่งผลกับการส่งข้อมูลระหว่างผู้ส่งสารและผู้รับสาร โดยองค์ประกอบการสื่อสารจะประกอบไปด้วย

3.1 ผู้ส่ง ผู้สื่อสาร แหล่งข่าว เป็นแหล่งข้อมูล ผู้รับผิดชอบในการจัดเตรียมสารทำให้มีผู้รับรู้สาร ผู้ส่งอาจเป็นคนเดียวหรือกลุ่มคนก็ได้ เป็นผู้นำเรื่องราวข่าวสารเพื่อส่งไปยังผู้รับโดยวิธีการใดวิธีการหนึ่ง โดยใช้ภาษาพูด เขียน ภาษามือ ภาพ สัญลักษณ์ เป็นต้น เพื่อให้ผู้รับเข้าใจ ซึ่งผู้สื่อสารจะสื่อสารได้ดีเพียงใดนั้นขึ้นอยู่กับทักษะในการสื่อสาร เจตคติ ความรู้ ระบบสังคมและวัฒนธรรม

3.2 ข่าวสาร (Message) เนื้อหาของสารหรือสาระของเรื่องราวที่ส่งออกมา อาจเป็นคำพูด อักษร หรือไม่ใช่คำพูด เช่น ความรู้ ความคิด ข่าวสาร บทเพลง เมื่อกล่าวถึงสารนั้น จะต้องทำความรู้จักและพึงระมัดระวัง ประกอบไปด้วย รหัสของสาร (message code) หมายถึง ภาษาหรือสัญลักษณ์ที่ใช้แทนความคิด เพื่อใช้ในการสื่อสาร เนื้อหาของสาร (message content) เนื้อหาของเรื่องราวต่าง ๆ

3.3 การสื่อหรือช่องทางในการสื่อความหมาย (Media or channel) การสื่อหรือช่องทางในการสื่อความหมาย ได้แก่ตัวกลางที่จะส่งข้อมูล สื่อที่ใช้มากที่สุด คือ การใช้เสียงเป็นสื่อ หรืออาจมีการใช้สื่ออุปกรณ์ เช่น โทรศัพท์ โทรทัศน์ คอมพิวเตอร์ หรือสื่อสิ่งพิมพ์ต่าง ๆ เช่น แผนที่ รูปภาพ การจัดนิทรรศการ

3.4 ผู้รับข่าวหรือกลุ่มเป้าหมาย (Receiver) ผู้รับข่าวหรือกลุ่มเป้าหมาย ได้แก่ ผู้รับข่าวสารเรื่องราวต่างๆ จากผู้ส่ง ผู้รับอาจเป็นคนเดียว กลุ่มคน ซึ่งหากเป็นการสื่อสารแบบสองทางบุคคลเพียงคนเดียวจะทำหน้าที่เป็นทั้งผู้รับและผู้ส่งต่อไปนี้

ที่มา: https://goo.gl/Mabe4n (22 เมษายน 2561)

สื่อกับการสื่อสาร

ในการการสื่อสารสื่อนับได้ว่าเป็นส่วนสำคัญที่นำมาใช้ในการสร้างสรรค์เพื่อทำให้การสื่อสาร ทั้งนี้ต้องอาศัยพื้นฐานทางศิลปะกับการออกแบบเพื่อทำให้สื่อมีประสิทธิภาพและน่าสนใจ ทั้งนี้งานสื่อที่ดีจะช่วยทำให้การสื่อสารประสบความสำเร็จตามวัตถุประสงค์ได้

1. ความหมายสื่อ (media)

สื่อ (media) มาจากภาษาลาติน สิ่งใดก็ตามที่บรรจุข้อมูลเพื่อให้ผู้ส่งและผู้รับสามารถสื่อสารกันได้ตรงตามวัตถุ

ที่มา https://www.mindmeister.com/319995959/media (22 เมษายน 2561)

2. การแบ่งตามลักษณะของสื่อ

รูปแบบของสื่อสามารถแบ่งออกได้หลากหลายรูปแบบโดยเริ่มต้นจากการรับรู้ ตั้งแต่ตามประสาทการรับรู้ได้แก่การมองการเห็น การฟัง ที่เป็นส่วนสำคัญ และหากแบ่งในมุมมองการรับรู้เชิงการสื่อสารก็จะประกอบไปด้วย วัจนะคือภาษาคำพูด อวัจนะคือภาษา ท่าทาง ทั้งนี้การรับรู้และการถอดรหัสในการสื่อสารมีหน้าที่ส่งต่อ ข้อมูลในการสื่อสาร โดยหากการสื่อสารคือการส่งต่อข้อมูลไปสู่ผู้รับสาร โดยสามารถแยกสื่อตามรูปแบบการสื่อสารมวลชนและยุคสมัยสามารถแบ่งสื่อออกเป็น

การแบ่งตามยุคสมัย ที่ประกอบไปด้วย สื่อดั้งเดิม (Traditional Media) และสื่อสมัยใหม่ (New Media) และแยกตามประเภทต่าง ๆ

1. สื่อสิ่งพิมพ์ เป็นสื่อในการสื่อสารในยุคเริ่มแรกมีหน้าที่ในการให้ข้อมูลข่าวสารในรูปแบบเอกสาร ตำรา จนมาในยุคแห่งสงครามที่นำมาใช้ในกิจกรรมทางการทหาร และพัฒนามาสู่ยุคธุรกิจ จนปัจจุบันสื่อสิ่งพิมพ์ถูกแทนที่ด้วยสื่อด้านดิตอลจึงทำให้สื่อมีการลดบทบาทลง แต่ยังคงมีหน้าที่ในการอ่าน และการสื่อสารกับการตลาด

2. สื่อวิทยุโทรทัศน์ เป็นสื่อที่เห็นทั้งภาพและได้ยินทั้งเสียง มีความสามารถในการดึงดูดมากขึ้น แต่ปัจจุบันมีวิทยุโทรทัศน์มากขึ้นจึงทำให้ประสิทธิภาพสื่อกระจายตัวโดยเฉพาะช่องที่สามารถทำการสื่อสารได้ดี อีกทั้งปัจุบันงานด้านวิทยุโทรทัศน์ได้มีการปรับเปลี่ยนไปอยู่ในช่องทางออนไลน์มากขึ้น ที่ทำให้การออกแบบกับผู้บริโภคต้องมีความเข้าใจมากขึ้น

3. สื่อ ออนไลน์ เป็นสื่อที่ได้รับความนิยมและมีบทบาทในการสื่อสารในปัจจุบัน เนื่องจากมีต้นทุนต่ำและมีประสิทธิภาพในการเข้าถึงผู้บริโภคยุคใหม่เป็นอย่างมากและยังเพิ่มจำนวนมากขึ้น เพราะยุคสมัยใหม่การทำงานด้วยออนไลน์จำนวนมากขึ้น ทั้งนี้ในการออกแบบมีความหลากหลายเพราะมีรูปแบบผสมผสานจากงานสิ่งพิมพ์เพื่ออ่านและงานวิทยุโทรทัศน์ที่เน้นการดูการฟังไปพร้อมกันโดยมีช่องทางที่หลากหลายตั้งแต่ เว็บไซต์ เฟสบุ๊ค ไลน์ อินสตาแกรม และบล๊อคต่าง ๆ จึงทำให้ต้องเข้าใจผู้บริโภคในรูปแบบการใช้คำ ภาพ เรื่องราวช่องทางที่ใช้ในการสื่อสาร

4. สื่อทางด้านกิจกรรม โดยการใช้สื่อทั้งสิงพิมพ์ และการออกกิจกรรมกับคนจำนวนมากซึ่งสื่อกิจกรรมมักให้ความสำคัญกับรูปแบบกิจกรรมที่ส่งผลต่อการเข้าถึงผู้คนเพื่อรับรู้ มีส่วนร่วม จดจำ หรือแม้แต่การทำให้ซื้อเองก็ตาม

ที่มา https://prachatai.com/journal/2014/10/55908 (22 เมษายน 2561)

3. งานศิลปะและสื่อเพื่อการสื่อสาร

ปัจจัยที่ทำสิ่งให้การสื่อสารประสบความสำเร็จกับการสื่อสาร มีหลากหลายช่องทาง ทั้งนี้ช่องทางเป็นส่วนประกอบสำคัญที่ทำให้ข้อมูลหรือสารเดินทางไปถึงผู้รับได้อย่างมีประสิทธิภาพ ช่องทางในการสื่อสารนั้นเราจะเรียกว่า สื่อ โดยสื่อมีหน้าที่นำพาข่าวสารไปสู่คนจำนวนมาก จะประกอบไปด้วย งานด้านสิ่งพิมพ์ ได้แก่โปสเตอร์ ใบปลิว บิลบอร์ด และในสื่อด้านสื่อวิทยุโทรทัศน์ ได้แก่ โฆษณา TVC โฆษณาที่แฝงอยู่ในละครรายการสปอตวิทยุ และอื่น ๆ และในระบบออนไลน์ก็จะอยู่ในรูปแบบโฆษณา ประชาสัมพันธ์ ที่อยู่ในเพจ ในเว็บ และอื่น ๆ โดยในการสร้างสรรค์ให้เกิดการดึงดูดก็จำเป็นต้องใช้ความสวยงาม การกระตุ้นการรับรู้และการจดจำที่ต้องอาศัยงานออกแบบจากงานศิลปะ เพื่อนำมาใช้ในการทำงานกับการมองเห็นและความรู้สึกสัมผัส และการจดจำ ซึ่งข้อดีของงานศิลปะมักส่งผลต่ออารมณ์และความรู้สึกที่ส่งผลต่อการจดจำเป็นอย่างมากกับผู้รับสาร และสามารถนำไปใช้ในการสื่อสารการตลาด จนถึงการสื่อสารด้านต่าง ๆ ได้

ตัวอย่าง งานออกแบบสื่อโฆษณา ในห้างร้านที่ใช้การออกแบบทางศิลปะเพื่อใช้ในการสร้างการจดจำกับผู้บริโภคซึ่งเป็นกระบวนการการสื่อสาร





ภาพที่ 7.1
ที่มา:https://goo.gl/tgKZnf/
(10 พฤษภาคม 2561)

ภาพที่ 7.2
ที่มา : https://goo.gl/hJVyiS
(10 พฤษภาคม 2561)

ภาพที่ 7.1 - 7.2 ตัวอย่างภาพ การนำต้นฉบับไปสู่การใช้งานในสื่อ

แนวความคิดในการสร้างสรรค์

สำหรับการออกแบบศิลปะการกำหนดแนวคิดเป็นสิ่งที่สำคัญที่ทำให้เกิดความสวยงาม การสร้างความแปลกแตกต่าง จนถึงการสื่อความหมาย Dr. Edward de Bone นักจิตวิทยาผู้เชี่ยวชาญด้านความคิดสร้างสรรค์ได้กล่าวว่าความคิดสร้างสรรค์เป็นทักษะที่พัฒนาได้ในเรื่องการเรียนรู้ ไม่เกี่ยวกับพรสวรรค์แต่มาจากแรงบันดาลใจเพียงเท่านั้นและเป็นเรื่องราวที่เพิ่มคุณค่า (ปาพจน์ หนุนภักดี, 2553)

1. การสร้างสรรค์

สร้างสรรค์ ตามความหมายในพจนานุกรมราชบัณฑิตสถานให้ความหมายไว้ว่า “สร้างให้มีให้เป็นขึ้น” (มักใช้ทางนามธรรม) เช่น สร้างสรรค์ความสุขความเจริญให้แก่สังคม ว. มีลักษณะริเริ่มในทางดี เช่น ความคิดสร้างสรรค์ศิลปะสร้างสรรค์ ในภาษาอังกฤษ คำว่าสร้างสรรค์ตรงกับคำว่า create แปลว่า ประดิษฐ์, รังสรรค์, จัดทำ, สร้างการสร้างใหม่ แตกต่าง น่าสนใจ หลุดจากรอบเดิม หรือพัฒนาจากของเดิมให้ต่างออกไป

ซึ่งการสร้างสรรค์พัฒนาจากความคิดที่เคยชิน ได้แก่ความคิดนั้นต้องเป็นสิ่งใหม่ไม่เคยมีมาก่อน (New) นำไปใช้งานได้ (Workable) และมีความเหมาะสม (Appropriate) เป็นไปในเชิงบวก และสามารถสร้างคุณค่าได้ (ADD VALUE) ในการสร้างเพ้นท์ผนังสาธารณะ แม้จะมีความสวยงาม เป็นสิ่งใหม่ แต่ไม่มีประโยชน์และสร้างคุณค่าได้ก็ย่อมไม่ใช่งานสร้างสรรค์

ที่มา : การพูดและนำเสนอเพื่องานนิเทศสาตร์

ความคิดสร้างสรรค์ (creative) หมายถึง ความสามารถในการคิดริเริ่มความคิดใหม่ ๆ หรือวิธีการใหม่ ๆ อันเป็นแนวคิดที่มีคุณค่าแตกต่างจากความคิดที่มีอยู่เดิม และความคิดนั้นสามารถนำมาใช้เพื่อแก้ปัญหาทางด้านการสื่อสารได้สอดคล้องกับกลุ่มเป้าหมาย

ที่มา : ตำราวิชานิเทศิลป์เพื่องานโฆษณา

ทั้งนี้จึง สรุปได้ว่าความคิดสร้างสรรค์คือการพัฒนาสิ่งต่างๆเพื่อประโยชน์เพื่อการใช้สอย โดยงานศิลปะสามารถเป็นส่วนหนึ่งที่นำมาใช้ในการสร้างสรรค์ในสื่อที่ทำให้เกิดประโยชน์กับการสื่อสารมากขึ้นได้

2. แหล่งกำเนิดการสร้างสรรค์ทางความคิด

ความคิดสร้างสรรค์มักจะเกิดจากสถานที่ที่แตกต่างกันไปตามสภาพแวดล้อมรอบตัวของนักออกแบบ เรามักจะเรียกว่าที่มาของแรงบันดาลใจในการออกแบบโดยมีสิ่งเหล่านี้มีผลต่อการคิดและพัฒนา

ไอเดียมาสู่กระบวนการในการผลิตงานต่าง ๆ มากมายโดยที่มาในการสร้างสรรค์มักจะเกิดจากการสะสมข้อมูลและการค้นหาสิ่งใหม่ ๆ ที่ ประกอบไปด้วย

2.1 การอ่านหนังสือ นิตยสาร วารสาร วรรณกรรม วรรณคดี

2.2 การเข้าไปหาข้อมูลทางอินเตอร์เน็ต

2.3 การเดินดูนิทรรศการและการแสดงงานต่าง ๆ

2.4 การฟังดนตรี นกร้อง สัตว์ และแมลงต่าง (ศึกษาเรื่องเสียง)

2.5 การเดินทางในธรรมชาติและประเพณีวัฒนธรรม

2.6 การดูหนัง ดูละคร

2.7 การหามุมดี ๆ ในการนั่งพักผ่อน

2.8 การออกกำลังกาย

2.9 การศึกษาแนวคิดเชิงปรัชญาและศาสนา

2.10 การแลกเปลี่ยนแนวคิดในการสนทนากับผู้อื่น

2.11 การเรียนรู้และสังเกตสิ่งรอบตัวอย่างต่อเนื่องและทำการจดบันทึก

ทั้งนี้การได้ประสบการณ์จ่กที่ต่างๆเป็นสิ่งที่ง่ายและสามารถพบเห็นได้รอบตัวแต่ทั้งนี้ถึงความคิดสร้างสรรค์จะมีอยู่รอบตัวมากมายแต่กับมีน้อยคนมากที่นำสิ่งรอบตัวจาการสร้างสรรค์และผลิตผลงานในการการสื่อสารและด้านอื่นๆได้

3. การกำหนดรูปแบบในความสร้างสรรค์

ทั้งนี้นอกจากลักษณะจนถึงแหล่งต่างที่ทำให้คนเราคิดสร้างสรรค์ได้ดีแล้วนักออกแบบศิลปะอาจควรทำความเข้าใจในกระบวนการในวิธีในการคิดสร้างสรรค์ที่ประกอบไปด้วย

3.1 วิวัฒนาการ คือ กระบวนการการพัฒนาแนวคิด 1 รูปแบบ คือการปรับปรุงให้ดีขึ้นจากสิ่งที่มีทีละขั้นตอน จนสะสมความหลากหลายวิธีทางและนาวทางแก้ปัญหา ทั้งนี้อาจมาจากประสบการณ์ตรงหรือจากฐานข้อมูลผู้ทำที่มีก่อนหน้านี้

3.2 การผสมผสาน คือ การนำแนวคิดที่มีของตนเองทั้งหลายแนวคิดมาผสมผสานเข้าด้วยกันหรือนำแนวคิดของผู้อื่นมาผสมผสานกับตัวเองก็จะได้งานที่แตกต่างได้มากขึ้น

3.3 การเปลี่ยนแปลงใหม่หมด คือ การที่เราคิดใหม่ทำใหม่ใช้แนวคิดกระบวนการใหม่ แต่ทั้งนี้อาจต้องมีความรู้เข้าใจกับสิ่งที่มีเพื่อให้เราเข้าใจว่าสิ่งที่มีคือสิ่งใหม่หรือไม่ สิ่งใหม่ในที่นี้อาจหมายถึงแนวคิด วิธีการ วัสดุ เพื่อทำให้เกิดมิติในการพัฒนางานที่แตกต่างออกไป

3.4 สร้างความหลากหลาย คือ การใช้วิธีการหลากหลายเพื่อหาทิศทางที่ดีที่สุดในการใช้งานจากแนวคิดและกระบวนการหลากหลาย

4. แนวทางในการการออกแบบ

ความสำคัญของการออกแบบ คือ การที่นำสิ่งที่เราต้องการมากำหนดแนวคิดและทำให้สามารถมองเห็นได้เป็นรูปร่างที่มากขึ้นจากแนวคิดจากรูปแบบข้อดีและข้อเสียเพื่อให้รูปแบบนั้นมีความสมบูรณ์ที่นำไปสู่การผลิตจริงจนเป็นชิ้นงานได้ งานที่ดีต้องอาศัยการออกแบบที่ส่งผลให้เกิดความสมบูรณ์ทางความคิด

4.1 การกำหนดแนวคิดในการออกแบบ

เพื่อให้กระบวนการทำงานได้ดีมากขึ้น จึงจำเป็นต้องแยกย่อยกระบวนการในการออกแบบและผลิตให้เป็นเป็นขั้นตอนทั้งนี้เพื่อการสร้างความยืดหยุ่นและสร้างกระบวนการเรียนรู้ให้เกิดขึ้นของกับผู้ฝึกฝนสร้างงานผลิตรวม ทั้งนี้จึงต้องใช้แนวคิดในการสร้างสรรค์งานศิลปะแบบดั่งเดิมและผสมผสานกับการออกแบบสมัยใหม่เพื่อทำให้ง่ายต่อการฝึกฝนและปฏิบัติโดยขั้นตอนในการออกแบบและผลิตงานศิลปะ มีขั้นตอนประกอบด้วย

4.1.1 วางกรอบแนวทางจากความคิดรวบยอด (concept) ในการสร้างสรรค์จากสิ่งที่ประทับใจ แรงบันดาลใจ (Inspiration)

4.1.2 ศึกษา ค้นคว้า ทำวิจัย (research) หรือจากผลงานของนักออกแบบที่สร้างสรรค์สื่อมาก่อนหน้านี้หรือมีความเกี่ยวข้อง

4.1.3 ทำการทดลองเทคนิคที่จะใช้ในการสร้างสรรค์โดย ทำซ้ำ เปลี่ยนแปลงรูปแบบเสมอ ๆ

4.1.4 คัดเลือกและสร้างสรรค์ผลงานที่มีลักษณะ เฉพาะตน ตามจุดประสงค์ที่วาง

4.1.5 นำวิธีการสร้างสรรค์จากข้อ 1-4 มาปฏิบัติทั้งนี้กระบวนการสร้างสรรค์นั้นจะต้องเปลี่ยนแปลงและพัฒนารูปแบบที่นำไปสู่สิ่งแปลกใหม่อยู่เสมอ

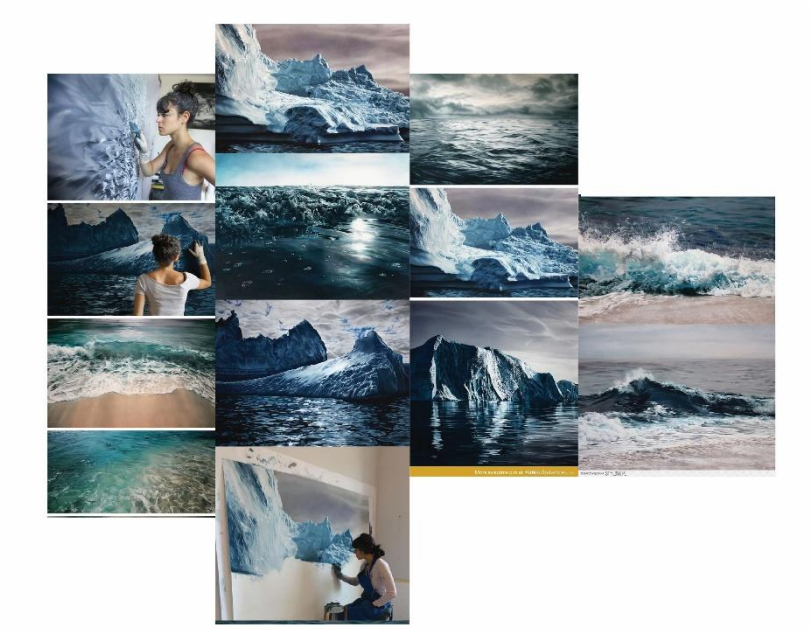
4.2 รูปแบบในการสร้างสรรค์งานออกแบบ

การสร้างสรรค์ นักออกแบบสามารถกำหนดรูปแบบการสร้างสรรค์ออกเป็น 3 รูปแบบที่ประกอบด้วย

4.2.1 รูปแบบเหมือนจริง (Realistic)

เป็นรูปแบบในการสร้างสรรค์งานออกแบบให้เหมือนจริงที่สามารถสร้างสรรค์ทั้งอยู่ทั้งงานวาดงานปั้น งานถ่ายรูปและงานสร้างสรรค์อื่นๆ โดยหลักการสำคัญคือการสร้างงานให้เหมือนสิ่งที่มีอยู่มากที่สุดโดยพยามที่จะไม่เพิ่มเติมและตัดทอนใด

ในด้านการผลิตงานเหมือนจริงสามารถนำไปใช้ในงานวาดภาพ งานปั้น งานตกแต่ง งานตกแต่งและงานที่ต้องการมองเห็นภาพที่เหมือนจริง สำหรับงานเหมือนจริงจะสร้างให้เกิดความสวยงามจำเป็นต้องใช้องค์ประกอบศิลป์มาช่วยในการทำให้งานมีมุมมองใหม่กับงานเหมือนจริงได้
(อนันต์ ประภาโส, 2553)

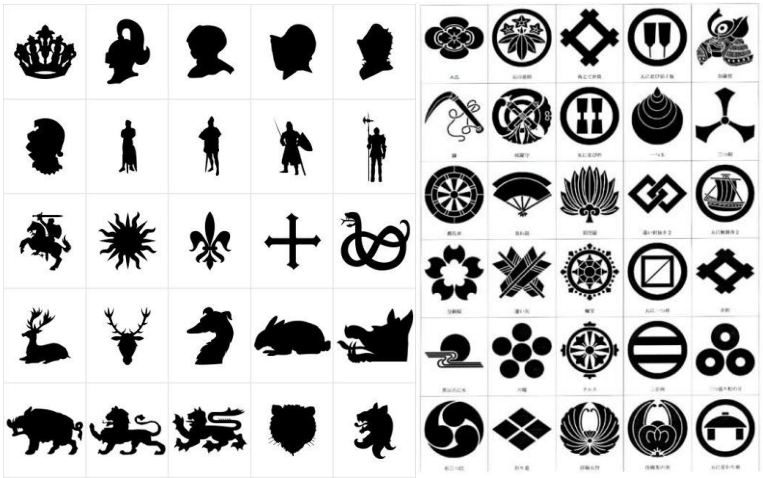


ภาพที่ 7.3 ภาพศิลปินกำลังวาดภาพเหมือนจริงเทคนิคสีน้ำมัน

ที่มา: https://www.pinterest.com/pin/822540319414248375/ 7/8/60

4.2.2 การตัดทอน (Distortion)

เป็นการสร้างสรรค์งานโดยตัดทอนรายละเอียดจากสิ่งที่เห็นออกไป เช่น การตัดทอนงานเหมือนจริงให้กลายเป็นภาพการ์ตูน ตัดทอนจนเป็นภาพร่าง ซึ่งงานศิลปะทุกกลุ่มในการการผลิตงานศิลปะสามารถตัดทอนได้ตั้งแต่งานปั้นงานวาด งานแกะ งาน กราฟิก ทั้งนี้การลดลำดับรายละเอียดจัดได้ว่าประกระบวนการในการพัฒนาความสามารถในการมองวัตถุของนักเรียนด้านศิลปะในอีกรูปแบบหนึ่งซึ่งการลดรายละเอียดมีหลายระดับขึ้นอยู่กับการฝึกฝน



ภาพที่ 7.4 รูปแบบงานตัดทอนรูปทรง

ที่มา : https://www.pinterest.com/pin

4.2.3 งานตามความรู้สึก (Abstraction)

เป็นงานที่พัฒนามาจากงานถ่ายทอดเหมือนจริงและการตัดทอนมาผสมผสานกัน โดยใช้แนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงานเป็นสำคัญโดยงานแนวนี้จะเน้นความหลากหลายของวัสดุ แต่ให้ความสำคัญกับความคิดเป็นสำคัญทำให้การสื่อสารอาจลื่นไหลไปตามรูปแบบการสื่อสารได้

(เทียนชัย ตั้งพรประเสริฐ, 2554)

ทั้งนี้งาน Abstraction นิยมนำมาใช้ในการผลิตผลงานเพื่อนำเสนอแนวคิดและสามารถนำมาใช้ในการผลิตเป็นภาพประกอบและการสร้างสรรค์งานออกแบบได้หลากหลายมากมาย



ภาพที่ 7.5 ภาพเครื่องดนตรีที่ได้สร้างสรรค์จนเป็นงาน Abstraction

https://www.pinterest.com/pin/5981411988573202// 7/8/60

จากแนวทางทั้ง 3 นักออกสามารถนำแนวมาใช้ในการออกแบบสื่อที่ส่งผลกับการสื่อสารได้ ทั้งนี้ต้องอาศัยกระบวนการต้องทำความเข้าใจในความเหมาะสมของผู้บริโภคกับการออกแบบเป็นสำคัญ

4.3 โครงสร้างในการออกแบบสื่อ

ส่วนประกอบนับได้ว่ามีความสำคัญกับการผลิตงานออกแบบ เพราะหากในการทำงานจริงเราไม่มีความรู้ว่าสิ่งใดบ้างคือส่วนประกอบก็จะทำให้เราไม่สามารถเข้าใจภาพรวมในการออกแบบได้ซึ่งจะ

ส่งผลต่อการสร้างความเข้าใจในสื่อที่ออกแบบได้ดีเท่าที่ควร ดังนั้นเมื่อต้องทำการออกแบบสิ่งที่เข้าใจจริง ประกอบไปด้วย

4.3.1 เนื้อหา

เนื้อหาในการออกแบบเป็นส่วนสำคัญที่เป็นรายละเอียดในในสารที่ต้องการในการส่งออก ไปในช่องทางในการสื่อสารโดยเฉพาะเรื่องการติดต่อสื่อสาร ในการออกแบบเนื้อหาในการออกแบบศิลปะชะลูด นิ่มเสมอได้กล่าวถึงเนื้อหาว่า เป็นส่วนประกอบสำคัญที่ควบคู่กับรูปทรงที่เป็นองค์ปะกอบพื้นฐานศิลปะที่สามารถมองเห็นได้ด้วยตา แต่ในส่วนเนื้อหาไม่สามารถมองเห็นได้ด้วยตาแต่สามารถรับรู้ในการวิเคราะห์ โดยเนื้อหาสามารถแบ่งออกได้ 2 ส่วนประกอบไปด้วย เรื่อง (Subject) ที่เป็นจุดเริ่มต้นในการสร้างเรื่องราวในการออกแบบและ แนวเรื่อง (Theme) ที่เน้นภาพรวมของงานเนื้อหาหลัก โดยในเนื้อหาอาจเริ่มต้นจากภายในบุคคลหรือนักออกแบบ หรือจากแนวคิดที่มาจากภายนอกเช่นสังคมเป็นต้นทั้งนี้ในการออกแบบแนวคิดในการออกแบบสื่อเพื่อการสื่อสารมักให้ความสำคัญกับจุดเริ่มต้นของแนวเรื่องเป็นอันดับแรก
(สกนธ์ ภู่เจริญ, 2545, หน้า 76)

4.3.2 ภาษา อักษรและข้อความ

ตัวอักษรจะทำหน้าที่เป็นส่วนแจกแจงรายละเอียดของข้อมูล สาระที่ต้องการนำเสนอด้วยรูปแบบและการจัดวางตำแหน่งอย่างสวยงาม มีความชัดเจน การออกแบบ การเลือกแบบตลอดจนการกำหนดรูปแบบของตัวอักษรที่จะนำมาใช้ ต้องมีลักษณะเด่น อ่านง่าย สวยงาม น่าสนใจ ลักษณะที่แตกต่างของตัวอักษร ทั้งนี้การกำหนดรูปแบบตัวอักษรตามสภาวะเพื่อนำมาใช้ สามารถแบ่งออกเป็น 2 ส่วน ได้แก่

4.3.2.1 ส่วนที่เป็นหัวเรื่อง หรือชื่อสินค้า จะต้องเน้นความโดดเด่นของรูปแบบมากที่สุดและ

4.3.2.2 ส่วนที่เป็นข้อความหรือเนื้อหา ที่ต้องการแสดงรายละเอียดต่าง ๆ นิยมใช้ตัวอักษรที่มีรูปแบบเรียบง่ายสะดวกในการอ่านมากที่สุด

4.3.3 ภาษาภาพ

ภาพที่ประกอบไปด้วย รูปร่างรูปทรง สีแสง และการสื่อความหมาย เป็นส่วนที่ทำให้เกิดคุณค่าทางความงาม ซึ่งจะทำหน้าที่ในการถ่ายทอดจินตนาการออกมาเป็นรูปแบบ และนำเสนอแนวคิดให้เป็นรูปธรรมดาตามความคิดของตน เพื่อต้องการให้เกิดประสิทธิผลในการสื่อสารมากที่สุด

ทั้งนี้ภาษาภาพมีความแตกต่างจากตัวหนังสือ เนื่องจากตัวอักษรมีไวยากรณ์ที่ตายตัว ส่วนภาพมีภาษาในการสื่อสารที่ไม่ตายตัว และสื่อความหมายได้หลากหลายทิศทาง
(สกนธ์ ภู่เจริญ, 2545, หน้า 124)

4.3.4 การจัดให้มีจุดสนใจ

การจัดองค์ประกอบคือกระบวนการในการทำให้งานออกแบบมีความน่าสนใจและส่งผลถึงการดึงดูด ทั้งนี้คุณสมบัติของจุดสนใจ ที่ดีว่าต้องมีความแตกต่างและโดดเด่น สามารถแยกแยะได้อย่างชัดเจนรวดเร็ว เหมือนหน้าตาของคน ที่เห็นแล้วจดจำได้ในช่วงระยะเวลาสั้น ๆ
(ชัยรัตน์ อัศวางกูร, 2548, หน้า 52)

ในด้านการออกแบบ เราสามารถใช้ภาพหรือข้อความในการสร้างจุดเด่น โดยมีหลักคิดว่า “ความคิดเดียวและจุดสนใจเดียว” การมีหลายความคิด หรือมีจุดสนใจหลายจุด จะทำให้การออกแบบเกิดความล้มเหลวเพราะหาจุดเด่นชัดไม่ได้ ภาพรวมจะไม่ชัดเจน ขาดเอกลักษณ์ของความเป็นผู้นำในตัวชิ้นงาน
ที่มา https://graphiiz.wordpress.com/2011/06/18/%

4.3.5 วัสดุในการออกแบบ

สำหรับอุปกรณ์ในการผลิตงานมีความหลากหลายขึ้นอยู่กับประเภทในการสร้างสรรค์และผลิตผลงานที่อาจเริ่มต้นจากแนวงาน วาด ระบาย ปั้น และงานทางด้านคอมพิวเตอร์จนถึงการสร้างสรรค์แบบงานผสมผสาน เพราะอุปกรณ์เป็นส่วนสำคัญในการสร้างสรรค์ในการผลิตงานะหากเราเข้าใจในรูปแบบจนถึงการดูแลรักษาได้จะทำให้อุปกรณ์เหล่านั้นอยู่กับเราได้นานมากขึ้น

ทั้งหมดนี้หากนักออกแบบมีความเข้าใจในโครงสร้างแต่ละส่วน จนถึงการแบ่งสัดส่วนในการใช้งานอย่างเหมาะสม เพราะจะช่วยให้การสื่อสารในสื่อสามารถเข้าถึงผู้บริโภคได้มากขึ้น และทำให้งานที่ออกมามีความสมบูรณ์มากขึ้น

ขั้นตอนในการออกแบบและผลิตสื่อในการสื่อสาร

ในการรูปแบบการออก หากต้องทำงานให้มีประสิทธิภาพสิ่งสำคัญคือการวางแผนและการทำงานให้เป็นระบบที่ทำให้การทำงาน สามารถออกแบบ แก้ไข จนถึงการผลิตงานที่ส่งผลถึงความต้องการโดยขั้นตอนที่ผู้เขียนได้นำแนวทางจากงานสายผลิตที่แบ่งงานออกเป็น3ส่วนประกอบไปด้วย ขั้นตอนก่อนผลิต ขั้นตอนผลิต และขั้นตอนหลังผลิต ที่สามารถทำให้นักออกแบบสามารถแบ่งกลุ่มกับการทำงานได้ง่ายมากขึ้นกับทีมงาน

1. ขั้นตอนก่อนผลิต (Pre Product)

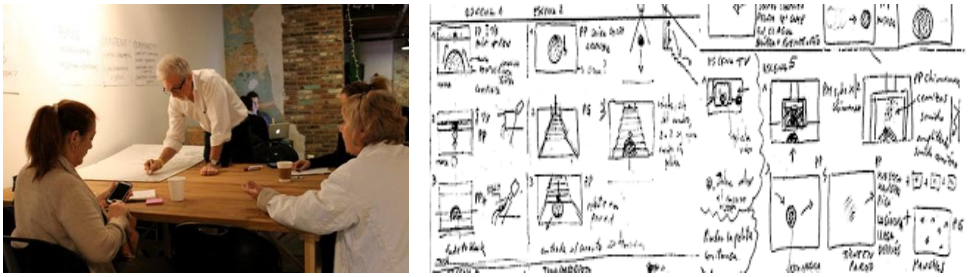
เป็นขั้นตอนแรก ๆ ที่มีความสำคัญกับการผลิตงานทั้งกระบวนการโดยเริ่มจากการรับงาน การหาข้อมูล การสรุปงานและการกำหนดแนวคิดเพื่อใช้ในการเตรียมการที่ส่งผลไปสู่การทำงานในขั้นผลิตผลงานและเริ่มต้นจาก

1.1 การเข้าใจในความต้องการ

ความต้องการในการออกแบบ หมายถึงความต้องการของผู้จ้างงานที่มีความต้องการหรือวัตถุประสงค์ในการให้นักออกแบบออกชิ้นงานให้ ซึ่งอาจจะเป็นสื่อที่แตกต่างกันไป ดังนั้นจึงมีความประสงค์ในการให้นักออกแบบผลิตผลงานให้เพื่อใช้ในด้านต่าง ๆ

หลักการในการสื่อสารแนวคิดเป็นสิ่งสำคัญและเป็นการสื่อสารแรกในการถ่ายทอด นักออกแบบต้องเรียนรู้การนำแนวคิดมาเพื่อตีความออกมาเป็นภาษาในการสื่อสาร เช่นภาพ องค์ประกอบ และการทำงานด้านกราฟิก เพราะเพียงแนวคิดเป็นแนวทางในการผลิตเบื้องต้น

(Poppy Evans, Mark A. Thomas, 2004)



ภาพที่ 7.6 ตัวอย่างภาพ ขั้นตอนก่อนการผลิต

ที่มา: https://goo.gl/UQsiVe (10 พฤษภาคม 2561)

1.2 การรวบรวมข้อมูลเพื่อใช้ในการออกแบบและกำหนดแนวคิด (Gathering Data)

การเก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อใช้ในการกำหนดแนวคิดกำหนดกลุ่มเป้าหมายกำหนดรูปแบบในการออกแบบสื่อที่เข้าถึง ดังนั้นนักออกแบบควรมีความเข้าใจในสิ่งต่างๆ ดังนี้

1.2.1 ลูกค้าในการออกแบบ นักออกแบบควรเข้าใจว่าเราได้รับจ้างออกแบบงานไปเพื่ออะไร สิ่งที่คาดหวังจากตัวผู้ว่าจ้าง

1.2.2 กลุ่มผู้บริโภคในการออกแบบ กลุ่มเป้าหมายซึ่งเป็นกลุ่มที่เราต้องเข้าใจมากที่สุดเพราะจะเป็นกลุ่มที่เราออกแบบงานให้เขาถึงมากที่สุดไม่ว่าเป็นการสื่อความหมาย การออกแบบ การสร้างแรงจูงใจ และการจดจำมากที่สุดเพราะส่งผลกับวัตถุประสงค์ของผู้ว่าจ้างโดยตรง

1.2.3 แนวทางที่ใช้ในการออกแบบ หลายครั้งนักออกแบบมีความเข้าใจในงานออกแบบหรือรูปแบบที่ตนเองถนัดเท่านั้น แต่ในความเป็นจริงนักออกแบบต้องเข้ารูปแบบงานออกแบบได้หลากหลายรูปแบบ ทั้งนี้อาจเกี่ยวพันกับทิศทางการตลาดและทิศทางในการออกแบบในช่วงเวลานั้น ๆ ด้วยตลอดจนการใช้วัสดุ สีในการออกแบบ

1.2.4 รูปแบบด้านตลาด การเข้าใจในรูปแบบของตลาดจะทำให้เราสามารถเข้าใจและสามารถกำหนดงานออกแบบที่แตกต่าง เป็นงานออกแบบที่เข้าถึงได้มากว่าเพราะ ในตลาดมีสินค้าประเภทเดียวกันจำนวนมาก ดังนั้นหากเราไม่มีความรู้อาจสร้างงานที่เหมือน สร้างงานที่น้อยกว่าและอาจส่งผลในงานออกแบบที่น้อยลงส่งผลต่อการสร้างงานที่เป็นไปตามวัตถุประสงค์ของผู้ว่าจ้าง

1.2.5 คุณลักษณะของลูกค้าผู้ว่าจ้างและบริษัท บริษัทเจ้าของธุรกิจมีความเชื่อมโยงในการออกแบบได้อย่างไร คงมีคนสงสัยหากเราออกแบบงานที่มีกลุ่มผู้บริโภคในการสร้างการรับรู้ ดังนั้นการรับรู้นั้นอาจเชื่อมโยงไปถึงบริษัทเจ้าของสินค้าเลยก็ได้

1.3 การกำหนดแนวคิดและการคัดสรรแนวคิดเพื่อการนำมาใช้

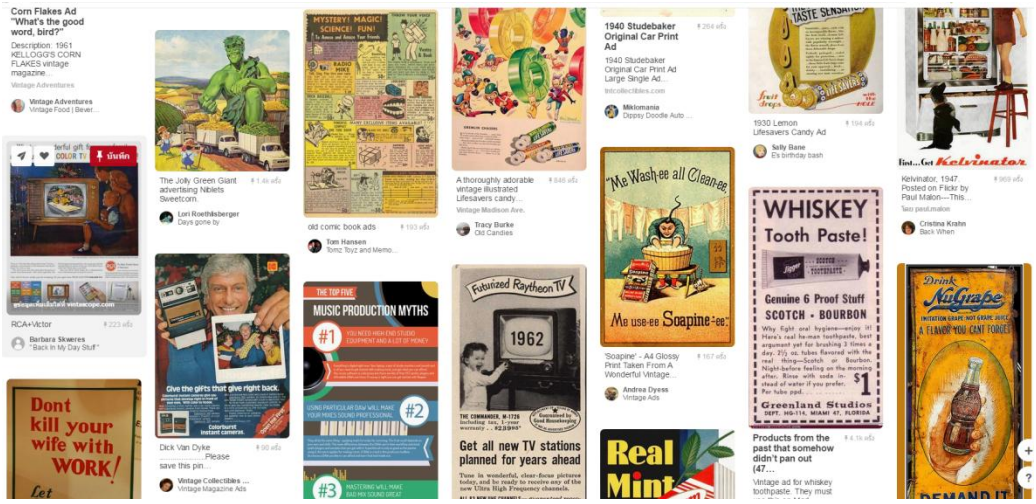
การกำหนดแนวคิดในการใช้ภาพหลายๆ ครั้งอาจต้องได้แนวคิดจากฝ่ายคิดสร้างสรรค์มาออกเป็น แนวคิด นักออกแบบก็จะนำแนวคิดมาแตกออกเป็นภาพที่สามารถสื่อความหมายได้มากที่สุด อาจเลือกภาพกลุ่มผู้บริโภคเข้าไปในแนวคิดนี้ได้เพื่อให้เข้าถึงกลุ่มเป้าหมายโดยตรง การออกแบบจากแนวคิดที่ดีจะส่งผลต่อการดึงดูดและทำให้ผู้บริโภคอยู่กับสื่อโฆษณานั้นได้นาน ทำให้ส่งผลต่อการการพิจารณาและซึมซับเนื้อหาได้ดีเช่นงานออกแบบโปสเตอร์ที่ต้องสร้างการดึงดูดโดยใช้ภาพ การใช้สีที่ดึงดูดและทำให้ผู้บริโภคหยุดและเข้ามาสื่อสารผ่านภาพตัวอักษรต่าง ๆ ในการตีความได้ (Vernon Mills, 1967, p. 50)

แนนซี ดูอาร์ต (2554) ได้กล่าวถึงการกำหนดแนวคิดในการใช้ภาพในการผลิตสไลด์ว่า การร่างภาพไอเดียควรมีความรวดเร็วไม่ต้องพิถีพิถันมากนัก เราสามารถหาภาพจากนิตยสารเก่าหรือในอินเทอร์เน็ตมาใช้ในการอ้างอิง ทั้งเพื่อให้ได้ภาพออกมาจากแนวคิดให้มากที่สุด เพื่อใช้ในการคัดเลือก จากหลายแนวคิดให้เหลือเพียงภาพเดียวก็ตามเพราะมันคือกระบวนการคัดสรร ซึ่งเป็นสิ่งที่ดี

ดังนั้นการกำหนดแนวคิดจึงมีความจำเป็นที่ต้องกำหนดแนวคิดให้หลากหลายแนวคิดเพื่อใช้กำหนดแนวทางของภาพในการสื่อสารที่ส่งผลถึงการสื่อสารและสวยงามได้เช่นกัน

2. ขั้นตอนการผลิต (Production)

การผลิตแนวคิดให้ออกมาเป็นภาพร่างจนถึงการผลิตต้นฉบับมีหลากหลายขั้นตอน ทั้งนี้ เพื่อทำให้เกิดกระบวนการในการกลั่นกรองแนวคิดและถ่ายทอดอย่างมีระบบไปสู่การผลิตงานที่ดีได้นั้นอาจต้องผ่านกระบวนการในการออกแบบที่ประกอบไปด้วย



ภาพที่ 7.7 ตัวอย่างภาพ การผลิตแนวคิดในการออกแบบ

ที่มา: https://goo.gl/rV9i5Z/ (10 พฤษภาคม 2561)

2.1 การร่างเพื่อใช้ในการออกแบบ

ในการออกแบบนิเทศศิลป์นักออกแบบควรมีความสามารถในการวาดรูปได้ในระดับพื้นฐาน เพื่อใช้ในการสื่อสารเป็นสำคัญ ดังนั้นนักออกแบบควรฝึกในการวาดภาพและความเข้าใจในการจัดองค์ประกอบศิลป์เป็นสำคัญอีกทางหนึ่งแต่อาจไม่ต้องสวยก็ได้ โดยประโยชน์ของการร่างภาพมีไว้เพื่อใช้ในการสื่อสารแนวคิดให้ออกมาเป็นรูปภาพและการกำหนดองค์ประกอบศิลป์ โดยการร่างภาพ การร่างภาพจะเรียกว่าเลย์เอาท์ (Layout) แผนหรือแบบแสดงให้เห็นถึงการบรรลุผลหรือจุดประสงค์ในการออกแบบ การนำเสนอแนวคิดผ่านกระบวนการสื่อสารในการมองเห็น (Garland, 1984, p.12) หรืออาจหมายถึง การร่างภาพที่ได้จากแนวคิดของมนุษย์เป็นภาพร่างจากแนวคิดด้วยวิธีในการดูแบบเรียบง่าย
(ปราโมทย์ แสงผลสิทธิ์, 2540, หน้า 176)

การร่างเลย์เอาท์อาจมีด้วยกันหลายระดับ ทั้งนี้ได้การกล่าวถึงการร่างภาพไว้ พอสังเขปว่าประกอบไปด้วยร่างหยาบ, ร่างขยาย, ร่างละเอียด และพัฒนาไปสู่ต้นแบบในการออกแบบซึ่งหากเป็นงานสิ่งพิมพ์อาจต้องทำดัมมี่และหากเป็นการออกแบบชิ้นงานสร้างสรรค์อาจต้องทำต้นแบบที่เราเรียกว่าม๊อคอัพ ทั้งนี้การร่างภาพนับได้ว่าเป็นส่วนสำคัญในการถ่ายทอดแนวคิดให้ออกมาเป็นรูปร่างที่ส่งผลไปสู่การผลิตผลงานโดยเริ่มต้น ดังนี้

2.1.1 การร่างภาพเพื่อนำแนวคิดสู่ภาพออกมาเป็นภาพขนาดเล็ก (Preliminary) ที่สื่อถึงแนวคิดออกมาในรูปแบบภาพวาดที่องค์ประกอบภาพ การจัดวางองค์ประกอบศิลป์และตัวอักษรให้เข้าใจแบบง่ายๆ อาจใช้รูปทรงเรขาคณิตเพื่อแทนค่ารูปทรงเหมือนจริงก็ได้โดยมีจำนวนเท่าไรก็ได้จนกว่าจะได้แนวภาพที่เรารู้สึกว่าตอบโจทย์ความต้องการได้อาจมี 10 ภาพ 100 ภาพ ก็เป็นไปได้สิ่งที่ได้เราเรียกว่าแบบ Sketch

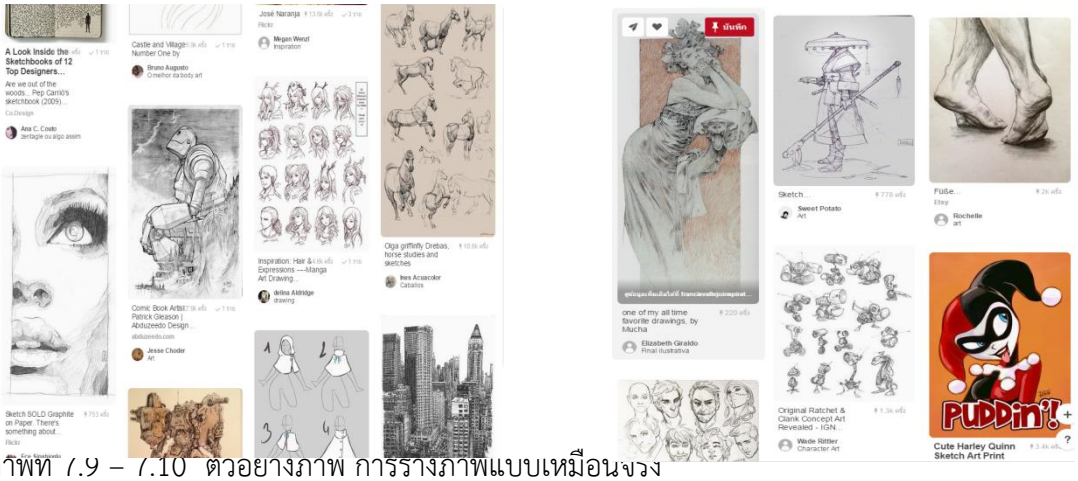
2.1.2 การร่างภาพแบบขยาย เป็นการนำภาพขนาดเล็กที่ได้มากจากแนวคิดขยายมาขยายและสามารถใช้สีและข้อความใส่ไปเพื่อทำให้มีความคล้ายจริงโดยมีขนาดภาพที่ใหญ่ขึ้น เพื่อสามารถใส่รายละเอียดข้อความองค์ประกอบให้ภาพสามารถเข้าใจได้ง่ายมากขึ้น โดยการทำงานจริงเรื่ององค์ประกอบภาพสามารถปรับรูปแบบเพิ่มเติมได้ตามความเหมาะสม

2.1.3 การร่างภาพแบบเหมือนจริง ทำการใส่สีรายละเอียดหรืออาจนำมาทำในคอมพิวเตอร์เพื่อให้ได้ภาพร่างที่ดีที่สุดที่เหมาะกับการสื่อสารก่อนผลิต



ภาพที่ 7

ที่มา: https://goo.gl/t9gmjM (10 พฤษภาคม 2561)



ภาพที่ 7.9 – 7.10 ตัวอย่างภาพ การร่างภาพแบบเหมือนจริง

ที่มา: https://goo.gl/Qj3ijB (10 พฤษภาคม 2561)

2.2 การสร้างวัสดุในการผลิตงานต้นฉบับ

การผลิตต้นฉบับที่เราเรียกว่าอาร์ตเวิร์คหากเป็นการการผลิตงานในด้านงานโฆษณาหลายชิ้นคงแตกต่างกันไป แต่ขอยกตัวอย่างประเภทปปริ้นแอด (งานโฆษณาในสิ่งพิมพ์)หลังจากการได้ภาพร่างสุดท้ายที่เราเรียกว่าเลย์เอาท์สุดท้ายแล้ว นักออกแบบต้องทำการหาวัสดุในการนำมาใช้ในการประกอบเพื่อให้เกิดงานที่เหมือนหรือใกล้เคียงกับต้นฉบับมากที่สุด โดยการค้นหาภาพวัสดุจาก

2.2.1 ภาพในอินเทอร์เน็ตที่มีธุรกิจภาพที่ขายในอินเทอร์เน็ต

2.2.2 การถ่ายภาพจากใน และนอกสตูดิโอ

2.2.3 การวาดหรืองานสร้างสรรค์งานศิลปะต่างๆ ด้วยมือ

2.2.4 ใช้คอมพิวเตอร์เพื่อผลิตวัสดุในงาน

2.3 การผลิตงานต้นฉบับ

หลังจากนั้นก็นำภาพที่ได้เข้าไปจัดองค์ประกอบด้วยการทำมือ เช่นการตัดติดปะติดและถ่ายฟิล์มเพื่อให้ได้ภาพที่คมชัดหรือการนำเข้าไปจัดองค์ประกอบด้วยคอมพิวเตอร์ใส่ข้อความปรับสี ซึ่งปัจจุบันมีโปรแกรมคอมพิวเตอร์หลายตัวที่สามารถสร้างการจัดองค์ประกอบที่ง่ายมากขึ้น และนำเข้าสู่กระบวนการในการผลิต







ภาพที่ 7.11 ตัวอย่างภาพ กระบวนการผลิต

ที่มา: https://goo.gl/TucTE2 (10 พฤษภาคม 2561)

ภาพที่ 7.12 ตัวอย่างภาพ กระบวนการผลิต

ที่มา: https://goo.gl/41vTR5/ (10 พฤษภาคม 2561)

3. ขั้นตอนหลังผลิต (Post Production)

เป็นขั้นตอนที่เน้นการสรุปงานการแก้ไขและการเก็บรายละเอียดส่วนสุดท้ายเพื่อทำให้งานสมบูรณ์ก่อนส่งงานหรือลงสื่อให้ลูกค้า ประกอบไปด้วย

3.1 กระบวนการตรวจสอบงานต้นฉบับ

กระบวนในการตรวจสอบต้นฉบับอาจมีกระบวนการตั้งแต่การกำหนดสีตั้งแต่ในการทำคอมพิวเตอร์โดยดูจากเฉดสีที่เรากำหนดไว้หากเป็นเครื่องคอมบางประเภทสามารถให้ค่าสีได้ใกล้เคียงต้นฉบับเลยก็ได้

3.2 การนำต้นฉบับไปสู่การใช้งานในสื่อต่างๆ

หากนักออกแบบจะสร้างสรรค์งานออกแบบที่มีคุณภาพควรต้องเข้าใจรายละเอียดต่าง ๆ ให้มากขึ้น ฝึกฝน และพัฒนางานที่ส่งผลต่อผลงานที่ดีต่อไป

จากที่กล่าวมากระบวนการในการออกแบบสื่อต่าง ๆ ที่นำไปใช้ในการออกแบบอาจมีความคล้ายกันตั้งแต่กระบวนการรับงานจากลูกค้าจนถึงการกำหนดแนวคิดในสายของงานแต่อาจแตกต่างกันไปในสายงานภาพยนตร์สายมัลติมีเดีย เพราะในสายต่าง ๆ เหล่านั้นหลังจากการกำหนดแนวคิดแล้วการร่างภาพการผลิตต้นฉบับก็ความเฉพาะในกระบวนการกับการผลิต

ทั้งนี้ในการออกแบบสื่อต้องมีกระบวนการทั้งงบประมาณความต้องการจนถึงการวางแผนคนและการผลิตที่แตกต่างกันไปแต่อย่างไรงานออกแบบสื่อต้องอาศัยความรู้หลากหลายด้านในการสร้างสรรค์ผลงานออกมาเสมอ

(ธนิต พฤกธรา, 2558)



ภาพที่ 7.13 ภาพประกอบ ขั้นตอนการออกแบบโลโก้รถเมล์ในประเทศอังกฤษ

ที่มา: https://issuu.com/advertisingnewspaper (20 พฤษภาคม 2561)

ภาพที่ 7.14 ภาพประกอบ ขั้นตอนการออกแบบในการผลิตงานโฆษณาที่นำไปสู่การใช้ในสื่อต่าง ๆ ตั้งแต่การกำหนดแนวคิดการวาดจนถึงการทำคอมพิวเตอร์กราฟิก

ที่มา: https://issuu.com/advertisingnewspaper (20 พฤษภาคม 2561)



ภาพที่ 7.15 ภาพประกอบ ขั้นตอนการผลิตงานออกแบบตั้งแต่การร่างภาพ การวาดต้นฉบับ จนถึงการนำไปตกแต่งในคอมพิวเตอร์ของงานออกแบบหน้าปกหนังสือพิมพ์โฆษณา
ที่มา:https://issuu.com/advertising
newspaper (20 พฤษภาคม 2561)



ภาพที่ 7.16 ภาพประกอบ ขั้นตอนการออกแบบนามบัตรมือ

ที่มา: https://issuu.com/advertisingnewspaper (20 พฤษภาคม 2561)

สรุป

การสื่อสารมีบทบาทสำคัญต่อชีวิตมนุษย์อย่างมาก มนุษย์จึงใช้การสื่อสารสื่อสารกับตนเอง การสื่อสารกับผู้อื่น สิ่งเหล่านี้เกิดจากการที่มนุษย์มักอยู่ร่วมกันในสังคม แม้แต่ในด้านธุรกิจและการตลาดก็จำเป็นต้องอาศัยการสื่อสาร โดยการสรื่อสาร ตรงกับภาษาอังกฤษว่า Communication หมายถึง กระบวนการส่งข่าวสารข้อมูลจากผู้ส่งข่าวสารไปยังผู้รับข่าวสาร มีวัตถุประสงค์เพื่อชักจูงให้ผู้รับข่าวสารมีปฏิกิริยาตอบสนองกลับมา

ทั้งนี้วิธีในการสื่อสารก็มีทั้ง วัจนภาษา (Verbal communication) เป็นการสื่อสารที่ใช้ อวัจนภาษา (Non-Verbal Communication) เป็นการสื่อสารที่ใช้กริยาแทนคำพูด และยังแบ่งออกเป็น การสื่อสารทางเดียว (One – way communication) การสื่อสารแบบสองทาง (Two – way communication) โดยมีระดับในการสื่อสารออกเป็นระดับตัวเอง (Intrapersonal communication) . การสื่อสารแบบเผชิญหน้า (face to face) การสื่อสารระหว่างบุคคลแบบมีสื่อกลาง (interposed communication) ระดับกลุ่มย่อย (Group communication) ระดับมวลชน (Mass communication) โดยองค์ประกอบการสื่อสารประกอบไปด้วยผู้ส่ง ผู้สื่อสาร ข่าวสาร การสื่อหรือช่องทางในการสื่อ ผู้รับข่าวหรือ

สื่อ (media) หมายถึง สิ่งใดก็ตามที่บรรจุข้อมูลเพื่อให้ผู้ส่งและผู้รับสามารถสื่อสารกันได้ตรงตามวัตถุ โดยเราสามารถแบ่งสื่อออกเป็นสื่อตามรูปแบบการสื่อสารมวลชน และยุคสมัยสามารถแบ่งสื่อออกเป็นการแบ่งตามยุคสมัยที่ประกอบไปด้วย สื่อดั้งเดิม (Traditional Media) และสื่อสมัยใหม่ (New Media) และแยกตามประเภทต่าง ๆ และแยกตามรูปแบบการผลิตออกเป็นสื่อสิ่งพิมพ์ สื่อวิทยุโทรทัศน์ สื่อ ออนไลน์ สื่อทางด้านกิจกรรม ปัจจัยที่ทำสิ่งให้การสื่อสารประสบความสำเร็จคือ สื่อ โดยในการสร้างสรรค์ให้เกิดการดึงดูดก็จำเป็นต้องใช้ความสวยงาม การกระตุ้นการรับรู้และการจดจำ ที่ต้องอาศัยงานออกแบบจากงานศิลปะ เพื่อนำมาใช้ในการทำงานกับการมองเห็นและความรู้สึกสัมผัส และการจดจำ

แนวความคิดในการสร้างสรรค์การสร้างความแปลก แตกต่าง จนถึงการสื่อ การสร้างสรรค์ หมายถึง การพัฒนาสิ่งต่างๆเพื่อประโยชน์เพื่อการใช้สอย โดยงานศิลปะสามารถเป็นส่วนหนึ่งที่นำมาใช้ในการสร้างสรรค์ในสื่อที่ทำให้เกิดประโยชน์กับการสื่อสารมากขึ้นได้ ทั้งนี้ แหล่งกำเนิดการสร้างสรรค์ทางความคิด

ความคิดสร้างสรรค์มักจะเกิดจากสถานที่ที่แตกต่างกันไปตามสภาพแวดล้อมรอบตัวของนักออกแบบ เรามักจะเรียกว่าที่มาของแรงบันดาลใจในการออกแบบโดยมีสิ่งเหล่านี้มีผลต่อการคิดและพัฒนาไอเดียมาสู่กระบวนการในการผลิตงานต่าง ๆ มากมาย สำหรับการออกแบบคือการที่นำสิ่งที่เราต้องการมากำหนด

แนวคิดและทำให้สามารถมองเห็นได้เป็นรูปร่างที่มากขึ้นนำไปสู่การผลิตจริงจนเป็นชิ้นงานได้ โดยรูปแบบในการสร้างสรรค์จะปรพกอบไปด้วย รูปแบบเหมือนจริง (Realistic) การตัดทอน (Distortion) งานตามความรู้สึก (Abstraction) โดยโครงสร้างในการออกแบบจะประกอบไปด้วย ส่วนเนื้อหา วนข้อความอักษร ส่วนภาพ ส่วนการกำหนดจุดสนใจ และวัสดุในการผลิต

ขั้นตอนในการออกแบบและผลิตสื่อในการสื่อสารประกอบไปด้วย ขั้นตอนก่อนผลิต Pre Product เป็นขั้นตอนแรก ๆ ที่มีความสำคัญกับการผลิตงานทั้งกระบวนการโดยเริ่มจากการรับงาน การหาข้อมูล การสรุปงานและการกำหนดแนวคิดเพื่อใช้ในการเตรียมการที่ส่งผลไปสู่การทำงานในขั้นผลิตผลงาน และเริ่มต้นจากขั้นตอนการผลิต (Production) การผลิตแนวคิดให้ออกมาเป็นภาพร่างจนถึงการผลิตต้นฉบับมีหลากหลายขั้นตอน ทั้งนี้ เพื่อทำให้เกิดกระบวนการในการกลั่นกรองแนวคิดและถ่ายทอดอย่างมีระบบไปสู่การผลิตงานที่ดีได้นั้นอาจต้องผ่านกระบวนการในการออกแบบที่ประกอบไปด้วย ขั้นตอนหลังผลิต (Post Production) เป็นขั้นตอนที่เน้นการสรุปงานการแก้ไขและการเก็บรายละเอียดส่วนสุดท้ายเพื่อทำให้งานสมบูรณ์ก่อนส่งงานหรือลงสื่อให้ลูกค้า

คำถามท้ายบท

1. คำว่า “การสื่อสารคืออะไร ประกอบไปด้วยอะไรและมีประโยชน์อย่างไร
2. สื่อ คืออะไรและมีประโยชนอย่างไรในการสื่อสาร
3. ความคิดสร้างสามารถเกิดขึ้นได้จากที่ใดบ้าง
4. การศิลปะและการออกแบบมีประโยชน์อย่างไรต่อการออกแบบสื่อ
5. ขั้นตอนในการออกแบบสื่อในการสื่อสารประกอบไปด้วยกระบวนการอย่างไรบ้าง

กิจกรรมท้ายบท

ให้นักศึกษาออกแบบสื่อโฆษณาที่ใช้ในการสื่อสารที่สามารถสื่อสารกับคนจำนวนมากมา 1 ชิ้นโจทย์ คือ คนไทยสามัคคีและทำเพื่อประเทศชาติ โดยกำหนดกระบวนการตั้งแต่กำรับโจทย์จนถึงการออกแบบและผลิตเพื่อเป็นต้นแบบในการผลิตระบบจริงต่อไปในอนาคต

เอกสารอ้างอิง

ชัยรัตน์ อัศวางกูร. (2548). **ออกแบบให้โดนใจ**. (พิมพ์ครั้งที่ 2). เชียงใหม่ : วิทอินบุ๊คส์.

ปราโมทย์ แสงผลสิทธิ์. (2540). **การออกแบบนิเทศศิลป์**. (พิมพ์ครั้งแรก) V.J Pinting

ปาพจน์ หนุนภักดี. (2553). **Graphic Design.** IDC info Distributor Center

เพ็ญนิดา ไชยสายัณห์. (2560). **ความคิดสร้างสรรค์** สืบค้นเมื่อ 15 ธันวาคม 2560 https://www.novabizz.com/NovaAce/Intelligence/Creative_Thinking.htm

วศิน เตยะธิติ. (2551). **เบื้องลึกการบริหารโฆษณาของลูกค้า.** กรุงเทพฯ : ยูนิเวอร์แซล พับลิชชิ่ง.

สกนธ์ ภู่งามดี. (2545). **จิตวิทยากับการออกแบบ.** กรุงเทพฯ: วาดศิลป์.

_____. (2545). **การออกแบบและผลิตงานโฆษณา.** แซท โฟร์ พริ้นติ้ง

อนันต์ ประภาโส. (2553). **วาดเส้นพื้นฐาน.** กรุงเทพฯ: สิปประภา.

เอกสารการสอนชุดวิชาการสร้างสรรค์งานโฆษณา หน่วยที่ 1 - 7 (2550). นนทบุรี : มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช

Cropley, A. J., (2001) **Creativity in Education and Learning London**: Kogan Page

Edward De Bono. (1971). **Lateral Thinking for Management**: A Handbook Of Creativity. American Management Association, New York.

Nancy Duarte. (2554). **Slde:Ology**. Millennium My

http://innovation.kpru.ac.th/web17/551121728/innovation/index.php/2013-12-23-08-28-23

https://tanapornsaetae5653.wordpress.com/

https://graphiiz.wordpress.com/2011/06/18/%

How speaking opportunities can help your business .15 ธันวาคม 2560 :
https://publicrelationssydney.com.au/how-speaking-opportunities-can-help-your-business/
Cp communications
Jim Dougherty 20 กันยายน 2560
http://www.cision.com/us/2015/02/10-ways-to-improve-your-pr-